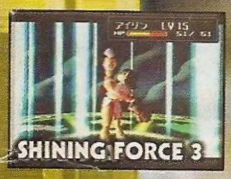
GAMERS

28

ANO IV - Nº 28 - R$ 2,90

PROGAMES

escala

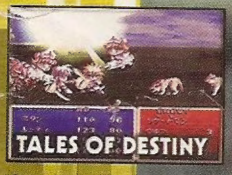


EXCLUSIVO RESIDENT EVIL 2

TODOS OS SEGREDOS E ESTRATÉGIA COMPLETA COM CLAIRE

CHOCOBO

O MASCOTE DA SQUARE GANHA SEU PRÓPRIO GAME



MARVEL VS. CAPCOM

TRUQUES E MAIS TRUQUES DESTA MAIS NOVA SENSAÇÃO DA CAPCOM

SHINING FORCE III

TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE ESTE SUCESSO DA SEGA

ISSN 1413-1471

28

9 771413 147002

Para ser fera em video game é preciso saber inglês:

CNA

Inglês Definitivo

http://www.cna.com.br

- Laboratórios de áudio e multimídia
- Plantão de dúvidas
- Movie sessions
- Special tour
- Aulas com música
- Seguro educação
- American camp
- Intercâmbio

APROVEITE ESTA OPORTUNIDADE PARA INVESTIR EM VOCÊ.

O RETORNO É GARANTIDO.

Matricule-se Já!

Central de atendimento:

(011) 837-0575

Seja fera:
Faça inglês no CNA.

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Nagato Hara

Diretor Executivo
Ivan Battesini

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e Diagramação
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Assinatura
☎ (011) 220-4041

Ilustração de Capa
Opera Graphica

Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Paulo José S. Misteroni

Bureau - N. D. R.
Distribuição - DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone: (011) 266-3166 ISSN 1413-1471

ÍNDICE

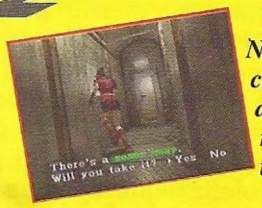
SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 11
PRÓ-DICAS 15
FLASH GAME 56

SATURN
X-Men Vs. Street Fighter 22
Shining Force III - Scenario 1 24
Grandia 29
Cotton 2 56
Tamagochi Pack 57

PLAYSTATION
Chocobo Magic Dungeon 35
Resident Evil 2 38
Wild Arms 48
Tales of Destiny 54
Agent Armstrong 56
Guntu 56
Maria 56
Final Fantasy Tactics 57
Alundra 57
Beavis and Butt-Head 57

NINTENDO 64
Wayne Gretzky's 98 56
Fighter's Destiny 57

ARCADE
Marvel Vs. Capcom 58
Rival Schools: United by Fate 60



Resident Evil 2 - *Nossa estratégia completa para você destroçar a primeira aventura da irmã de Chris.*

Chocobo Magic Dungeon - *Ajude o mascote da Square a escapar deste calabouço e salvar seus amigos.*

Grandia - *Tabelas, listas e demais informações para dominar este grande sucesso da Game Arts.*

Rival Schools: United by Fate - *A Capcom mostra que evoluiu muito em seus games 3D.*

Shining Force III - *Alguns dos segredos para levar Simbius, Masculyn e seus amigos à vitória neste primeiro cenário.*

Wild Arms - *Minutos contados para a batalha definitiva contra a "Mother".*

X-Men Vs. Street Fighter - *Combos para você destruir com os personagens que faltavam.*

Tales of Destiny - *Um primoroso trabalho da Namco, com destaque para o quesito som.*

EDITORIAL

Talvez uma das mais difíceis edições da Gamers. Três grandes sucessos lançados no mesmo período, três grandes sucessos com centenas de pedidos de estratégias ou explicações. Resident Evil 2, Shining Force III: Scenario 1 e Grandia. Uma edição que custou de nós, dias e dias em claro, lutando para finalizar a revista para você leitor. Por fim, ficamos até o pescoço atolados em pilhas de dicionários de japonês e imagens transbordando sangue. Devido a tudo isso, infelizmente tivemos um pequeno atraso, mas que, mesmo assim, deixou a nós (sem contar os vários leitores que nos mandaram E-Mails e cartas, já pensando no pior) em estado de total expectativa. Todavia, tudo isso resultou em bons frutos.

Confira os vencedores dos concursos do CNA e dos feras no traço eleitos por Héctor & Roko, na seção Espaço do leitor

Aqui na Gamers, como sempre, você encontrará um pouco de tudo. Os games de luta estão em alta, com combos incríveis tanto nos arcades, como Rival Schools e o revolucionário Marvel Vs. Capcom, quanto nos consoles, com os últimos combos de XMVsSF de Saturn e o sistema inovador de Fighters Destiny, N64. O Survival Horror da Capcom, Resident Evil 2, está de volta a nossas páginas, com a estratégia completa de Claire, a irmã de Chris Redfield, da primeira versão do game.

Em termos de RPG todos estão bem servidos. Shining Force III - Scenario 1 e Grandia, ambos de Saturn, levam os amantes do gênero ao delírio. Já o mascote da Square, Chocobo, após ganhar fama como coadjuvantes em títulos famosos e nas várias aparições em outros títulos da produtora (como Tobal 2, Front Mission Alternative, etc), ganha seu próprio game. Claro, diversão garantida pela própria Square. A Namco com seu Tales of Destiny (a seqüência de Tales of Phantasia para SNES) traz para o PS o maior panteão de vozes já ouvidas em um RPG. Sem contar a presença das versões americanas de Alundra e Final Fantasy Tactics. E, finalizando a seqüência de matérias mais polêmica da Gamers, Wild Arms enfim chega a seu desfecho em chave de ouro.

Se sua especialidade são tiros, Cotton 2 (o jogo da Bruxinha Cotton, que teve sua estréia no Mega CD) chega para adicionar combos e magias alucinantes ao universo de balas e balas para todos os lados no seu Saturn. Já se seu estilo é variado, então confira Tamagochi (Saturn) ou Beavis & Butt-Head - Virtual Stupids (PS).

Ah, e tem também os resultados dos dois concursos que tiveram seus lugares em nossas páginas. Caso tenha participado, seja da promoção do Curso de desenho com Héctor e Roko, seja do concurso das bolsas da CNA, não deixe de conferir se você não foi um dos felizardos. Caso não tenha sido, aguarde, pois em breve você terá outras chances...

ERRAMOS

Na última edição, na matéria sobre Dragon Force 2, do Game News (pág. 05) onde saiu deusa Asteca, o correto é deusa Astea. Nos recordes do Espaço do Leitor os nomes dos personagens (Jill e Chris) saíram trocados. Na estratégia de Tomb Raider 2, fase Temple of Xian (pág. 35), onde fala caso esteja de costas, o correto é caso não esteja de costas, e na pág. 59 em Fifa 98, a foto saiu em cima do final da legenda (com posse de bola), faltou: enquanto estiver executando o comando.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

NEO GEO / CD

Real Bout Fatal Fury Special: The News Comers

SNK

LUTA - CD

Sem previsão de lançamento

Dando continuidade a uma das mais famosas séries de fighting games da história dos games, a SNK anuncia seu mais novo projeto, Real Bout Fatal Fury Special 2: The New Comers. Segundo rumores que correram a rede mundial e na mídia, a SNK adotaria tanto para King of Fighters 98 quanto para RBFFS:TNC sua nova plataforma, o Hyper Neo Geo 64, seguindo o exemplo de Samurai Spirits 64 (ou seja, sendo transportando-os a um mundo completamente poligonal). Todavia, tendo em vista sua limitada capacidade e experiência em produzir games neste estilo, fizeram a escolha certa ao utilizar-se o bom e velho 2D, podendo ser convertido para cartuchos de Neo Geo e CDs de Neo Geo CD. Muito pouco foi divulgado sobre esta seqüência. Segundo a própria softhouse, todos os personagens da versão anterior estarão de volta, trazendo consigo novos golpes, novos especiais e, principalmente, novas possibilidades de combos. E, como não poderia deixar de ser, surgiram novos personagens (dois, mas ainda sim novos). O primeiro destes é uma mulher, uma jovem chinesa chamada Xiang-Fei. Como era de se imaginar, ela abusa da velocidade e... e...? Ela não parece um pouco com uma certa personagem de Tekken 3? Bem, deixa pra lá... O segundo novato é Rick, um homem de estatura baixa, cabelos longos prata e muito músculo. Todavia existem modificações mais profundas. Contrariando todos os predecessores, há rumores de que exista somente UM plano de ação. Uma das marcas registradas da série se vai. Se bem que isso já era uma tendência. Em Fatal Fury 1 haviam dois planos., havendo alteração somente em Fatal Fury 3: Road To The Final Victorty e Real Bout Fatal Fury, onde um plano a mais foi adicionado, sendo apenas um deles fixo (ou seja, que você poderia ficar indefinidamente). Todavia, parece que a idéia não fora muito sucedida, sendo que logo na versão seguinte (Real Bout Fatal Fury Special) o sistema fora novamente simplificado, reduzindo os planos a dois, sendo ambos permanentes. E agora, nova alteração. Mas atenção, isso ainda não está afixado sendo, portanto, apenas um rumor. O mesmo vale para a suposta presença de Geese Howard, retornando com vários golpes de contra-ataque e seu conhecido Reppuken (pombas! quantas e quantas vezes esse cara voltou?! Caiu do prédio umas três vezes e até agora nada... Deve até ter carteirinha da associação dos personagens mortos... Parece até o Goku!). Mas, deixando de lado estes estranhos acontecimentos, RBFFS2 parece uma ótima opção para os amantes das aventuras dos Bogard, de Joe Higashi e principalmente de Mai Shiranui. Prepare-se para desembolsar mais algumas doletas com fichas em mais este sucesso da SNK.

Todos os lutadores ganharam novos movimentos e especiais (provavelmente mais apelões ainda...) como foi o caso de nosso amigo e mestre Tung Fu Rue (mestre Kame nas horas vagas), que demonstra toda a sua força diante do pobre Joe.

NINTENDO 64

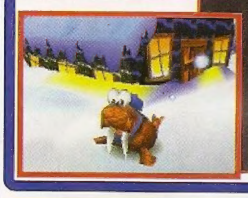
Banjo - Kazooie

Rare

Adventure - 128 Mega

Previsto para julho de 98

Finalmente um game que conseguira, apesar dos diversos adiamentos, superar a qualidade do primeiro game para N64, Mario 64, tanto em termos gráficos quanto musicais e outros, sendo isso afirmado pelo próprio Shigero Miyamoto, criador do encanador bigodudo. Nascido apenas como "Project: Dream", desde o início fora bombardeado pela mídia, sendo acusado de Clone de Mario 64. Mas, tendo agora setenta e cinco por cento do game concluído, Banjo-Kazooie se mostra muito mais que isso. Visando atingir o público mais jovem, a Rare, em parceria com a Nintendo, conseguiu criar personagens bastante carismáticos que cativariam a qualquer criança pequena. Com gráficos coloridos e elementos fofos espalhados em todos os cantos, o game é ideal para o público infantil. Durante a última E3 (Eletronic Entertainment Expo), a Rare revelou o esquema do jogo e as primeiras imagens. Este é básico: Banjo, um urso estranho, e Kazooie, um/a passarinho/a muito bonitinho/a, devem atravessar seis mundos, sendo eles Mumbo's Mountain, Treasure Trove Cove, Clanker's Cavern, Bubble Gloop Swap, Gobi's Valley e Mad Monster Mansion. Outro fator que influencia em muito na variedade do game é a possibilidade de ser transformado em outros animais. Não, você não leu errado! Você SERÁ transformado em outras criaturazinhas como formigas, lesmas, etc. Em outras palavras você poderá jogar com formigas, lesmas... Finalizando: se você gostou de Mario 64, mas sentiu a falta de um toque de Yoshi's Island, este é seu jogo. Apesar de recomendado para crianças, será com certeza diversão garantida para todas as idades.



Note a qualidade dos gráficos, criados através da mais avançada tecnologia dos computadores do mesmo naipe dos possuídos pela Silicon Grafics. Repare também que todos os cenários e personagens são texturizados em tempo real, gerando polígonos "elásticos", que dão uma construção mais suave aos personagens, efeito já visto em outros jogos da produtora, como Golden Eye.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos
Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444
ou na PROGAMES mais próxima

NINTENDO 64

Castlevania 64

Namco

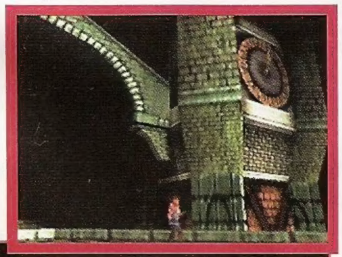
Adventure - N/A

Sem previsão de lançamento

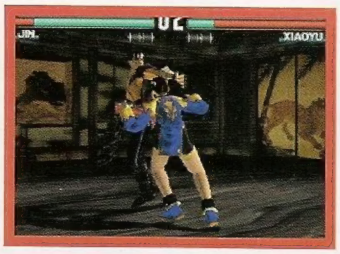
A Konami não para, lançando um sucesso atrás do outro. Após o sucesso de Castlevania: Symphony of The Night (Dracula X: Nocture in The Moonlight no Japão) para Playstation, contando a história de Alucard, filho do famoso conde Vlad Tepes (ou simplesmente Dracula, o Empalador) e de tendo como pano de fundo a história do clã Belmont, a softhouse decide desembarcar o título no N64. Vindo da Konami, os possuidores deste console já podem comemorar. Castlevania 64 (nome provisório, claro) traz consigo para a nova plataforma muitas novidades. Após seu último título do Castlevania ter sido considerado um dos melhore do gênero exploratório em 2D, a softhouse decide desembarcar a fantástica saga em um universo completamente construido em 3D, prometendo efeitos de luz e sombra nunca vistos antes nos games da série. Mas voltemos às novidades. A principal delas é a possibilidade de se escolher entre quatro personagens diferentes, tendo cada seu storyline e um final diferente. Entre os quatro está Schneider Belmont, descendente direto dos grandes caçadores de vampiros Simom, Trevor e Richter Belmont. Como estes, utiliza-se também do milenar chicote, talvez tão bem quanto seus predecessores. Um homem-hobo (não um Lobisomem, mas sim Lupino ou Hispo. Em outras palavras, seria um homem com a capacidade de se transformar em lobo completo ou quase isso), de nome Cornell Reinhart, que luta somente com as próprias mãos, usando e abusando dos socos, garras, chutes, mordidas e tudo mais que se pode esperar de um guerreiro de verdade. A única garota do game possui doze anos de idade mas, desde já, mostra um poder jamais visto em jovens de sua idade. E finalmente Kola, um maníaco incrível munido somente de uma serra-elétrica (máscara de Jason? Talvez...). Em lutas espetacularmente complexas, no mesmo estilo de Tekken 3 ou Tobal 2, esses quatro guerreiros terão de novamente invadir o covil do imortal inimigo dos Belmont, Conde Dracula, que novamente retorna de seu sono de recuperação da luta contra seu filho. Outra das novidades é a presença do fator tempo, que influi na dificuldade dos inimigos (algo que se assemelha ao chefe Lobisomem de um saudoso jogo de SNES, Nosferatu, onde este se fortalecia com o aparecer da lua cheia) , sendo, redundante dizer mas sempre é uma boa idéia complementar, mais poderosos durante a noite. Tocando neste assunto, o panteão de oponentes também a bastante variado. A Konami criou desde homens-lagarto a hordas de sugadores-de-sangue para desafiar os quatro poderosos. Sem contar que agora as velas e candelabros que antes eram grande genitores de itens, agora não mais fazem isso! Ou seja, será necessário comprar ou encontrar, espalhados pelos cenários, itens de recuperação de energia, armamentos, proteções, etc, adicionando um toque todo especial à dificuldade. Aliás, é bem provável que se utilize o sistema de equipamentos e proteções de Castlevania X. Assim sendo, agarre seu chicote e prepare-se para mais este hit da Konami, que finalmente promete um jogo de qualidade para N64.

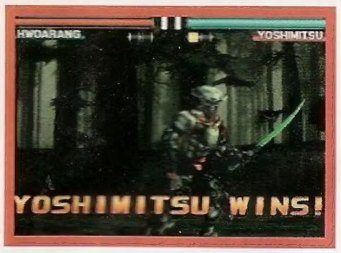
O universo 3D criado pela Konami para Castlevania 64 incluem polígonos texturizados em tempo real e um fps muito bom, dando suavidade aos movimentos dos personagens.

Os elementos de Role Playing estarão presentes, fazendo com que você possa realizar missões e tarefas para poder prosseguir.



Aqui você confere algumas cenas com o personagem Scheneider Belmont. Provavelmente os elementos de evolução (entenda-se "ganhar níveis de experiência, etc") estarão novamente presentes, bem como a possibilidade de se equipar com outros tipos de armas além dos bons e velhos chicotes. Itens e demais equipamentos poderão ser encontrados escondidos nos vários cenários e também nos shoppings, que retornarão também. Os cenários são bem escuros ou bastante claros, com efeitos de luz e sombra, dependendo do período do dia. O número de câmeras também parece bastante grande, permitindo uma boa visualização do local desejado.





PLAYSTATION

Tekken 3

Namco

Luta - CD

Previsto para 26 de Março no Japão

Novas imagens e informações foram liberadas pela Namco, responsável pelo grande sucesso deste que, desde o início, fora considerado um dos melhores fighting games da atualidade. Para a versão de Playstation pode-se contar com novas seqüências de apresentação, ilustrando ainda mais sua entrada. Isso sem contar, é lógico, as CGs programadas especialmente para o final de cada personagem e os secretos, que podem ser acionados somente com o cumprimento de certas condições. A quantidade de modos também cresceu, adicionando ao Arcade Mode os modos Vs., Time Attack, Team Battle, Survival e Practice Mode. Além disso, existe um novo personagem chamado Gon, um pequeno dinossauro originário dos mangás japoneses. A Namco reafirmou que não se utilizará de nenhum expansor de memória para esta versão, mantendo os 30 fps originais. Com este game a produtora procura retirar do console o máximo de capacidade possível, provando que o PS tem capacidade para games de grande calibre. Assim, apenas mais um último recado: a versão americana está prevista para o dia trinta de abril, ou seja, com mais de um mês de atraso. Bem, agora é tudo uma questão de tempo para ter este clássico em casa.

ARCADE

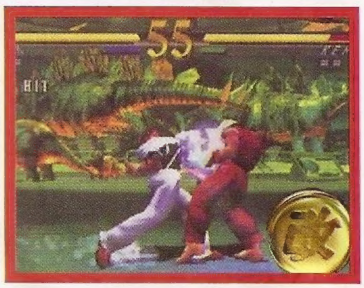
Street Fighter EX 2

Arika

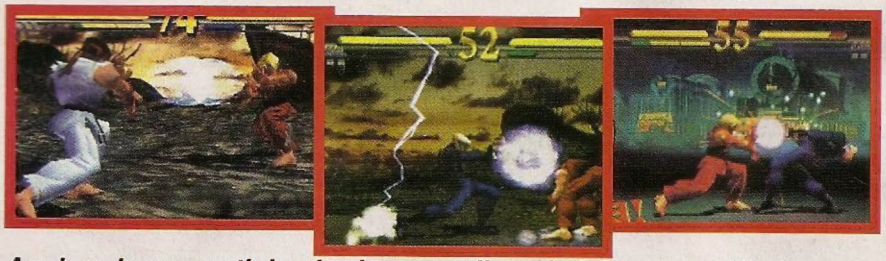
Luta - CD

Previsto para 26 de Março no Japão

Durante o período de 22 à 25 de janeiro, a Capcom colocou em teste seu novo sucesso no Japão. Nesse pequeno período de tempo, essa versão beta mostrou boa parte de sua capacidade. Apesar de não possuir todos os personagens que haviam sido previstos, a Arika prometeu colocá-los na versão final, adicionando vários novos golpes. Dos personagens que se mantiveram estão Ryu, com todos os seus golpes e super combos, tendo ganho golpes de SF3, como o Shin Shoryuken, acionável somente com três barras. De resto está idêntico aos anteriores; Ken Masters (aliás, o ídolo de um de nós aqui...), que ganhou seu Shinpuu Jinrai Kyaku (de SF3) e um Tatsumaki Senpuu Kyaku completo, com um único comando; Chun-Li, que perdeu seu Kikoken mas ganhou o Super Hazan Tensho Kyaku; Guile, com um Super combo batizado de Sonic Boom Typhoon, uma versão poligonal do Sonic Blade de Nash / Charlie; Zangief, com o novo Super Russian Suplex e o Growing Punch, semelhante ao antigo Vanishing Punch; Dhalsim, com o super Yoga Catch; Hokuto, com praticamente tudo que havia na primeira versão; Doctrine Dark e seu novo Kill-Wire e o Super EX-Prominence, que faz com que ela jogue uma grande bomba sobre o oponente; Skullomania, os supers Skullo Energy e Shin Skullo Dream (uma nova versão de seu Skullo Dream); e Cracker Jack, com um novo Super chamado Grand Slam Crusher. Dos que saíram, se incluem todos aqueles que eram apenas cópias uns dos outros, como Kairi, Allen, e outros que não fizeram muito sucesso, como Blair e Darun. Blair também saiu, mas é um caso à parte. Nesta versão não estava presente uma das prometidas para o game, a irmã de Hokuto, Nanase, mas a Arika, produtora do jogo, como já supracitado, prometeu adicioná-la e a outros na versão final. Dos novatos estão Blanka (sim! É a força brasileira novamente em Street Fighter!) com velhos golpes e novos especiais, como o Jungle Beast e o Beast Hurricane; Balrog (Vega nos States), com suas garras e sua dita preocupação com a beleza, tendo trazido consigo novos movimentos (mas sem muitos detalhes. Ele não estava presente nesta versão); e, por enquanto, Sharon, uma personagem bastante semelhante à Blair (por isso, o caso à parte), mas com especiais diferentes, como o Gale Hammer Punch, o Half-Moom Kick e o Bermuda Symphony, sem contar os Supers Wazamei Wallesta Alpha, o Wazamei Wallesta Beta e o Wazamei Wallesta Star. Entre os que estão na fila de espera para fazer parte do game estão Sakura, Akuma e Garuda. Quanto aos gráficos, houve uma evolução grandiosa, com polígonos mais arredondados e estilizados (perdendo muito daquela dureza presente em SFEXAlpha). Os próprios cenários ganharam um brilho maior nesta versão. O Frame Rate está na base dos 30 fps, como na versão anterior, mas mesmo assim a movimentação flui bem. Ao sistema de jogo foram adicionados novos elementos, como os Excel Attacks e os novos Guard Breaks. Os Excel Attacks podem ser resumidos a versões novas dos Custom Combos de SFZero2. Mesmo assim a Arika afirma que os sistemas são diferentes (não sabemos onde...). Da mesma forma que os Custom Combos, os EA, são realizados ao se pressionar os botões de Soco e Chute (de diferentes forças) ao mesmo tempo. Então você estará invencível e poderá, enquanto a barra de Super durar, montar seu próprio combo com especiais ou normais. Já os novos Guard Breaks são acionados da mesma forma que a versão anterior (Soco + Chute de mesma potência), gastando uma barra de Super Combo, mas com uma diferença crucial: eles não são mais apenas iniciadores de combos. Eles agora podem fazer parte dos mesmos, dando ótimos Combo Finishers. Para finalizar, apenas a promessa da Arika em melhorar os efeitos de desaparecimento de cenário (quando este se move para os lados) e luz e sombra sobre os personagens. Caso todas estas promessas se concluam, então prepare-se para um ótimo game com os personagens de Street SEM pertencer à Capcom. "Estamos de olho..."



Aqui algumas das imagens dos "novos" World Warriors em versão 3D poligonal. Todos texturizados em tempo real, com um frame rate bastante razoável. Acima à esquerda temos o grande ninja espanhol Balrog (ou Vega, para aqueles que defendem a versão americana), que traz de volta suas garras e seus saltos, utilizando-se dos muros, grades e demais locais da tela. E, como sempre, valorizando sua beleza... À direita desta temos nosso primeiro e maior representante em todos os games já lançados: Blanka (se bem que, inicialmente, ele se chamava Jimmy para depois passar para Carlos... Falha da Capcom...), o "capoeirista" amazônico, mais monstruoso que nunca. Usando e abusando de suas presas e garras, além da alta-voltagem, ele retorna com sua pele verde e seus cabelos da cor do fogo.



Aqui, mais um gostinho dos bons e velhos Hadokens e variáveis, agora com novos efeitos de luz e sombra, todos incidindo sobre os personagens. Perceba que as texturas estão muito melhor trabalhadas, perdendo muito daquele estilo durão do SFEXAlpha. As barras de Super Combo permanecem sem alteração, ou seja, você poderá realizar movimentos com os três níveis de potência. Alguns movimentos, contudo, funcionam somente com a utilização dos três níveis de Super Combo, como o novo Shin Shoryuken de Ryu.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

RAPIDINHAS

O CAÇADOR DE DINOSSAUROS ESTÁ DE VOLTA

Desenvolvido pela Acclaim, em conjunto com a Iguana, Turok 2 promete muita ação para o N64 em agosto deste ano. Apesar das poucas imagens divulgadas, o game já promete. Com o elemento exploração mais valorizado (pois algumas vezes você se verá obrigado a retornar a algumas fases para recolher itens ou chaves que antes eram inatingíveis), 50% mais informação que T1 (96 MB em comparação com os 64MB da anterior) e gráficos muito mais detalhados e "perfeitos" (tudo graças ao novo sistema utilizado no cartucho, permitindo um Frame Rate altíssimo e efeitos visuais novos, além da correção do problema de neblina da primeira versão), o solitário guerreiro Kiowa ganha novas armas e um novo inimigo: Primagen, um alienígena que anseia por transformar os grandes répteis pré-históricos em máquinas assassinas ao seu dispor. Existirão mais de quarenta novas criaturas para enfrentar Turok, contando inclusive com um exclusivo sistema de IA (inteligência artificial), apesar da não confirmação deste. Por outro lado, o indígena poderá contar com novas armas que fariam com que Duke Nukem ficasse de cabelos em pé (mais ainda). Todavia, apesar de tudo isso, a Iguana não confirmou a presença de um modo de vários jogadores, como em Golden Eye, o que abriria ao game novos horizontes e possibilidades de diversão. Dessa forma, Turok 2 promete ser um dos melhores lançamentos do gênero de 98, reanimando um pouco os proprietários de N64.

RUMORES EVERDADES SOBRE KOF98

A mídia divulgou a notícia bomba de que King of Fighter 98 seria lançado em uma nova plataforma, o Hyper Neo Geo 64, sendo completamente em 3D. Imagens, inclusive, foram divulgadas, onde Eiji Kisaragi, Geese Howard e Rody Birts (de Art Of Fighting 3, amiguinho da Lenny Creston) lutavam entre si. Outra delas mostrava uma ressurreição do time dos States e Todo (pai de Kasumi). Todavia todos estes rumores foram desmentidos pela própria SNK. As imagens ditas de KOF98 eram, na verdade, uma ótima montagem em CG da revista Gamest (do Japão), mostrando como provavelmente KOF98 poderia ser no HNG64. Além disso, a grande empresa ainda divulgou que nesta nova seqüência Iori Yagami (já havia percebido o trocadilho? Tire as primeiras letras de cada um dos nomes e obtenha a palavra "origami"), Shingo Yabuki e Kyo Kusanagi, os três sendo originais da série, estarão novamente de volta, tendo o episódio de Orochi terminado. Aqui os guerreiros se verão diante de uma armação muito maior que a saga anterior, fazendo com que os Backgrounds da maioria dos personagens sofra alguma alteração. Com esta novidades, nós aqui da redação estamos com os dedos coçando para jogar este game. Você não?

128 OU 64? TANTO FAZ. MAS KATANA JÁ TEM LANÇAMENTOS PREVISTOS

Mesmo sem se decidirem qual o sistema que o novo console da Sega utilizará (logo que a Sega of Japan insiste em dizer, apesar de não oficialmente, que ele será de 128 bit e a Sega of America que terá 64 bit), o Katana (nome provisório que já causa alguns transtornos, em termos de pronúncia, a nós ocidentais. Como lá não existem sílabas nem vogais nasais ou tônicas abertas como ã ou é, a palavra Katana deve ser pronunciada "cataná", e não "catâna" ou "câtâna") já tem data provável de lançamento e quatro títulos anunciados. São todos clássicos da empresa, que já consumiram noites e noites daqueles que os jogaram. Títulos como **Ecco, The Dolphin** (o golfinho que teve sete versões, contando as versões Jr. e normais para Mega, Master e Game Gear), **Katana Sonic** (com o porco espinho mais rápido do mundo, sendo desenvolvido por quem mais entende do personagem: a Sonic Team do Japão), **Sega Rally Championship 2** e **Daytona USA 2**, ambos títulos famosos de corrida da produtora. A data de lançamento estipulada pela Sega of Japan é final deste ano. Já as versões americana e européia estão previstas apenas para abril e setembro de 99, respectivamente. Mesmo assim o console ainda não deu as caras em local algum. A Sega não liberou imagens nem do console nem dos games. Assim, apenas nos resta esperar que na próxima E3 (Electronic Entertainment Expo, importante feira dos States), em julho agora, a empresa dê um gostinho de seus segredos...

FINAL FANTASY V NO PS

A Square divulgou que está produzindo um remake de um de seus maiores sucessos: Final Fantasy V. Originalmente lançado para Super Famicom (e somente para ele, sem versão americana), esta foi a segunda versão (a primeira foi FFIII do Nintendinho) a utilizar o sistema de Jobs, ou profissões, sendo trazido devolta em FFTactics. A própria softhouse afirmou que está recriando uma apresentação em CG e compondo, pelas mãos do mago do som Nobuo Uematsu (responsável pelas músicas de toda a saga de FF), a música de encerramento, no mesmo esquema utilizado no remake de Final Fantasy IV. Sendo assim, espera-se encontrar o mesmo nesta versão: baixos preços (algo entre 45 e 50 doletas), novos CGs e a mesma diversão proporcionada pela versão de Super Famicom.

GOLDEN EYE II? NÃO SERIA "TOMORROW NEVER DIES"?

O novo filme de James Bond (com Pierce Brosnam no papel principal) para cinema foi entitulado 007: Tomorrow Never Dies (ou, "O amanhã Nunca Morre"). Todavia, parece que a Rare não sabe disso... Seu próximo título para N64 provavelmente se chamará Golden Eye 2. Até aí tudo bem, mas... Não ter o agente 007 é demais! Parece que a Rare se negou a pagar os altos custos dos direitos autorais para ter o personagem em seu jogo (tudo devido à recente fase em alta do agente em Holywood). Assim, o título permanecerá esse mesmo e provavelmente não terá James Bond como protagonista. Fazer o quê...

APARIÇÃO ESPECIAL DE CLOUD E TIFA EM... UM JOGO DE LUTA!?

Isso mesmo! Em seu novo fighting game para arcades, Ehrgeiz ("Espírito de Luta" no idioma alemão), onde as batalhas ocorrerão em vários planos e plataformas, a Square anunciou que seus dois mais famosos personagens de RPG da atualidade, Tifa Lockhart e Cloud Strife, estarão disponíveis como oponentes! Cloud e sua espada Bastarda e Tifa com suas artes marciais serão seus oponentes secretos! Há rumores de que provavelmente eles poderão ser, posteriormente, selecionados pelos jogadores. Mas como já dito, apenas a aparição destes está confirmada...

O PRIMEIRO 3D DA CAPCOM RETORNA EM GRANDE ESTILO

Com novos gráficos e efeitos de luz e sombra, e personagens com visuais ainda mais elaborados, Star Gladiator 2 surge como sucessor do primeiro game em 3D da Capcom. Poucos detalhes foram liberados, mas pelas imagens já é possível se deduzir algumas coisas. Dentre os personagens novos estão Luca, Rain e Omega. Não há confirmação sobre antigos personagens presentes, apenas Hayato e Bilstein. Todos parecem possuir ainda as duas versões, uma normal e outra "B", com um visual mais agressivo. As barras de combo antes utilizadas em SG agora foram substituídas por versões mais atualizadas, um pouco mais semelhantes às de SF. Os especiais continuam com um visual bastante exagerado, mas nada assim extravagante.

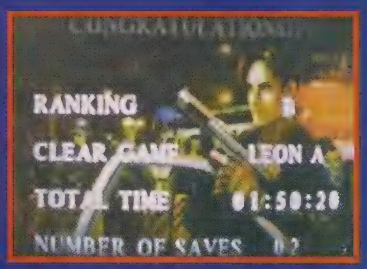
HYPER NEO GEO 64 EM SUA CASA

A SNK finalmente revela a data de lançamento da versão caseira de seu mais novo console, bem como os primeiros títulos a saírem para esta plataforma. O HNG64 será lançado no mesmo período que o Katana japonês, também no Japão. Os primeiros títulos a serem lançados serão a já convertida versão de Samurai Spirits 64, além de Fatal Fury 64 e Art of Fighting 64 (títulos provisórios). Espera-se que com isso a SNK se redima de seus erros com AoF3. Mas não se preocupem, proprietários de Neo Geo: a SNK promete que não cessará os lançamentos para o console.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

Depois de muitos records de RE e REDC, resolvemos começar o desafio de RE2. O game ficou muito fácil, mas será que você pode detonar em menos de 1:42:40 o primeiro cenário da Claire? Esse é o record da revista e estamos aguardando o seu.



Opa, já temos um desafio do pessoal da KRK Cop, daqui de São Paulo, eles detonaram o primeiro cenário do Leon em 1:50:20 com dois saves. Detonaram os outros cenários (de ambos os personagens), mas com um tempo mais alto que o nosso.

NOVO TELEFONE PARA ASSINATURA

O telefone para assinatura da Revista Gamers mudou para: (011) 220 4041. Se preferir, pode fazer por carta, mandando um vale postal ou cheque nominal à Editora Escala, caixa postal 20.009, no valor de R$ 33,00.

E aí pessoal da Gamers, beleza? Eu tenho uma dúvida em Wild Arms e gostaria que vocês me ajudassem. Em De Le Metalica, eu chego em um lugar onde não consigo passar! Chego em uma parte onde tem uma porta com uma placa ao lado. Na placa diz que o conhecimento é o tesouro, e que eu devo colocar isso no meu coração se quiser chegar ao outro lado da porta. Já na porta, diz que não vai abrir até que eu alcance um entendimento. Ainda nesse local, na parte superior tem uma outra porta com cinco estantes de livros (que já cansei de ler) e na parte inferior, mais uma porta com cinco baús vazios. O que eu devo fazer? Será uma seqüência secreta? Se for, qual é? Por favor respondam minha carta, já estou há dias em De Le Metalica.

Bruno R. O. Oliveira
Salvador - BA

Se liga aí Brunão, existe uma seqüência certa a ser feita nos cinco baús, você deve abrir apenas o terceiro e o quarto da esquerda para a direita, confira mais detalhes na última parte da estratégia deste game magnífico nas páginas desta edição.

Prezada Gamers;
Antes de mais nada, gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho, principalmente nas coberturas de RPGs. E é exatamente sobre um RPG que eu peço ajuda, sobre um jogo chamado Tales of Destiny. Na ilha de Karubareizu após verificar as três cidades, não encontrei nada. Por favor, ajudem-me! E se for possível, com uma cobertura de qualidade que só a Gamers tem!

Moacyr S. Bezerra
Vila Velha - ES

Bom Moacir, aqui é um dos pontos onde muitos ficaram encalhados. Aí vai: primeiramente, em Cherik, após falar com Baruk (o homem da mansão a noroeste na cidade), verifique as estantes. Em cada uma, ou Philia, ou Rute ou Mary falarão com Stan. Depois, visite e fale com todos os moradores das três cidades (Cherik ao sul, Kalviora ao centro e Junkland ao norte) dessa ilha. Siga então para Kalviora. Lá existe um bar e, atrás dele, um garoto. Fale com ele (alcance-o pela entrada da cidade, por trás do muro da direita) e, em seguida, salve-o das terríveis bestas (bom... Pra falar a verdade, essas bestas são lesminhas e baratas...), permitindo que ele possa voltar para sua casa. Retorne então para Cherik e entre na loja de armas. O garoto estará lá. Fale com sua mãe, a vendedora, e ela voltará a vender-lhe itens. Agora, fale com o garoto várias vezes, até que ele lhe dê um item, o Charm Bottle. Agora você poderá entrar no templo no centro da cidade de Kalviora, dando continuidade ao game...

FERAS DO TRAÇO

JOSÉ CARLOS S. DE OLIVEIRA
SÃO PAULO - SP

Daniela Harumi Yamasaki
São Paulo - SP

Alex Hideji Kati
São Paulo - SP

Caio Thiago de A. Oliveira
Teresina - PI

Aqui os grandes vencedores do concurso que elegeu a melhor ilustração do período de 09 de outubro a 10 de fevereiro. O primeiro colocado terá direito a um curso de desenho ministrado pelos feras Héctor & Roko. Caso este, por qualquer motivo não possa fazer o curso, a vaga vai para o segundo lugar e assim sucessivamente.

Emilsom Almeida dos Santos
Rio de Janeiro - RJ

Davi Francisco da Silva
São Paulo - SP

Pedro da Silva Rodrigues
São Paulo - SP

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

VENCEDORES DO CONCURSO CULTURAL : ESTUDE INGLÊS NO CNA

DEZ BOLSAS DE ESTUDO DO CNA

Alessandra Guerra - São Paulo - SP
Edmar Pereira Luiz da Silva - Guarujá - SP
Elias Farah - São Paulo - SP
Ezequiel Vieira Pires - Suzano - SP
Fabio Muller Martins - São Paulo - SP
Gabriela Ap. Francischini - Campinas - SP
Glaucione da Costa Guedes - Rio de Janeiro - RJ
Gustavo Tukio Kondo - São Paulo - SP
Rafael S. Moraes Barbosa - Niterói - RJ
Roque Bernardes Neto - Goiânia - GO

DEZ KITS BRINDE DO CNA

Cassiano Martinez Guebora - Diadema - SP
Fernando Pereira Duarte - Porto Alegre - RS
Gabriel Conti - Luiz Antônio - SP
Heyder Paiva da Fonseca - Volta Redonda - RJ
José dos Santos Soares - S. B. do Campo - SP
Josinete Maria da Silva - São Paulo -SP
Ligia Gomes Santiago - São Paulo - SP
Paulo Roberto de Castro Rodrigues - Ribeirão Preto - SP
Robson Luís da Silva - Viçosa - MG
Tiago Dias dos Santos - Osasco - SP

50 CD-ROMS DA EDITORA ESCALA

Alessandro Marinho - Passos - MG
Alex Wedsdy Camelo - Nova Crixás - GO
André Batista de Almeida - Sorocaba - SP
Andréia C. Machado - Santa Maria - RS
André Resende Rezera - São Paulo -SP
André Ricardo Popinhak - Curitiba - SC
Cilene Marina Fonseca - S. B. do Campo - SP
Clécio Fabiano Ferraz de Brito - Serra Talhada - PE
Daniela Guimarães Rodrigues - Contagem - MG
Daniele Pereira da Silva - Recife - PE
Débora Cristina Silva Saorui - Guarulhos - SP
Diego de Souza Pessoa - São Paulo - SP
Douglas Rossi Baraldi - Piracicaba - SP
Ednei Murilo da Silveira - Guarará - MG
Eduardo Boese - Palmas - PR
Eduardo Lima dos Santos - São José dos Campos - SP
Edwim Gomes da Silva - Juruti - PA
Elaine Cherly Tai - Belo Horizonte - MG
Fabiano de Souza Pereira - Rio de Janeiro - RJ
Fabrício de Lucca Araújo Vieira - Visconde do Rio Branco - MG
Felipe Bragoni - São Paulo - SP
Fernando Marcos de Oliveira - Ubatuba - SP
Flamarion Gilvan Gonçalves - Carapicuiba - SP
Gisele Henriques - Cametá - PA
Heberton B. A. dos Santos - Novo Gama - GO
Henrique Ribeiro Veloso - Sete Lagoas - MG
Iuri L. Gouvêa de A. Soares - Rio de Janeiro - RJ
José Henrique de O. Fernandes - Itanhaém - SP
Josiney de Souza Gomes - Marabá - PA
Juliano Aldo Joranelli - Monte Alto - SP
Larissa de Lima Sá - Bonfim Paulista - SP
Leandro Régis de Assis Amâncio - Lavras - MG
Luara Helena Neumann Boeira - Porto Alegre - RS
Luis Paulo Ignácio dos Santos - Rio de Janeiro - RJ
Marcelo Aparecido dos Santos - Augusto de Lima - MG
Marcelo José de Santana - Recife - PE
Marcelo Lopes Batista - Ibirité - MG
Marcos Antônio Pinto dos Reis - Belém - PA
Marcos Silveira Fagundes - Eldorado do Sul - RS
Ramon Andrade da Silva - Nova Friburgo - RJ
Randhall B. K. Carteri - Porto Alegre - RS
Roberto Nanami - São Paulo - SP
Rodolfo Magno Sabatin - Saltinho - SP
Rodrigo Martins Macedo - São Paulo - SP
Ruth de Souza Puentes - Indaiatuba - SP
Sandra Regina Ramos Duarte - São Paulo - SP
Sérgio S. Teixeira - Porto Alegre - RS
Warlley William de Figueiredo - Ouro Branco - MG
Wileneuve Eduardo de Queirós Fº - Curitiba - PR
Wiliam Camilo de Andrade - Diadema - SP

O melhor PROVEDOR INTERNET

Acesse GRÁTIS por 3 dias e saiba porque !

- Provedor Internet de padrão internacional
- Sistema de autenticação centralizado
- Suporte técnico via 0800
- Alcance Nacional

(011) 849-0909
master@cyberspace.com.br
http://www.cyberspace.com.br/franquia

Cyber Space

Venha navegar com a gente !

Temos disponibilidade de franquia para todo o Brasil.

Adorei a matéria em 5 revista de FFVII, foi muito completa, mas ainda ficaram algumas dúvidas, como: para que serve o item 1/35 encontrados nos becos de Junon e onde estão os outros 34?
Quanto a versão americana, foi dito que os itens ganhos contra Emerald e Ruby Weapon poderiam ser trocados pelas Masters materias e pelo chocobo dourado, mas onde eu posso fazer a troca?
Há códigos de game shark para obter todas as materias no level master ou controlar Sephiroth na versão americana?
Espero que publiquem minha carta e agradeço antecipadamente pela resposta.

Daniel F. dos Santos
Olinda - PE

Este item é um soldadinho de chumbo que você pode colocar na estante de sua casa (se você comprar uma) em Costa del Sol. O resto dos soldadinhos você consegue em Golden Saucer. Confira a estratégia completíssima (e o resto das respostas) na sua Gamers Book, em breve nas bancas.

Primeiramente, queria parabenizar pelo excelente trabalho realizado por vocês, mas tenho umas dúvidas meio que "antiguinhas".
É possível escolher os personagens "Ryo Sakazaki" em Fatal Fury Special e "Geese Howard" em Art of Fighting 2? Se possível, me informem a dica.

Luciano H. Malheiro
São Paulo - SP

É, são realmente bem antiguinhas, mas você vai ter uma resposta atualizada (presumindo-se que o seu console seja o Super NES). Para escolher Ryo Sakazaki faça a seguinte seqüência assim que aparecer o logo da Takara: ↓↘→↘↓↙←+X. Se der certo, o logo vai ficar azul. Para jogar com Geese Howard faça a seguinte seqüência quando aparecer o logo da Saurus: ↙→↘↓↙←↘+YR. Se der certo, o logo vai ficar girando.

FORA DO AR

Uma dúvida que vem causando muita (e põe muita nisso!) confusão é a falta de memória RAM do Playstation e a utilidade do cartucho de RAM da SEGA (bem como o da SNK) no Saturn. Com o anunciado lançamento de X-Men Vs. Street Fighter EX para o console da Sony, a Capcom divulgou várias novidades, como a presença de novos modos de jogo e opções, mas com um grande problema: a impossibilidade de se alternar entre os personagens durante as lutas. Muitas cartas chegaram a nossa redação com a mesma pergunta: "Por que a Capcom não utiliza a memória gasta com novos modos e opções para possibilitar a troca de personagens durante as batalhas?". A resposta é simples. As duas memórias são diferentes. A memória usada no CD não é a mesma usada no console. O CD utiliza-se de memória ROM (Ready Only Memory ou Memória Apenas de Leitura), ou seja, ele, o video game, pode apenas ler as informações nele contidas, mas não alterá-las. E daí? Como ele não pode manipulá-las, então você tem apenas informações imóveis, que simplesmente não se mexem. Você tem apenas teoria, e não prática. E exatamente para este fim existe a memória RAM (Random Access Memory ou Memória de Acesso Aleatório) nos consoles. Nesta memória, o aparelho pode manipular como quiser as informações. Em outras palavras, a ROM do CD é apenas um grande armazém lotado, onde não se pode trabalhar, mas de lá são tiradas as informações necessárias para executar alguma tarefa e copiadas temporariamente para a RAM, onde é possível se trabalhar com total liberdade. Resumindo: para o jogo funcionar e você poder controlar seus "bonequinhos" na tela, o console lê os dados do CD e os transfere (armazena) para a memória RAM. Explicado o sistema, vem o problema. A maioria dos games da atualidade abusa do Frame Rate (quadros de movimentação) dos Sprites (personagens, magias, tudo o que se move na tela). Assim, exige-se muita RAM: XMVsSF, por exemplo, necessita, para a rápida troca de personagens durante a luta, que os quatro personagens sejam carregados para a RAM. Todavia, não só os personagens são levados. Cada quadro de cada um de seus movimentos, todos os seus golpes, comandos, especiais, vozes e tudo mais também são levados para lá. Assim, um cartucho de 1 Mega RAM (o que totalizaria 3 Mega RAM, logo que o Saturn já possui 2 Mega RAM), como é o caso do criado pela SNK, não conseguiria suportar esse peso. Nem mesmo os sprites enormes (tanto magias quanto personagens e outros objetos) com seus vários quadros (frames) de animação de Vampire Savior. Se 3 Mega RAM são insuficientes, imagine o 1 Mega RAM do Playstation... Este é o ponto. Apesar de seus CDs armazenarem a mesma quantidade de informação, a RAM do console da Sony é muito pouca para rodar plenamente games como XMvsSF (quem dirá um Street Fighter 3, o game que roda em uma CPSIII, a placa de arcades da Capcom com 300 Mega RAM). Assim, para compensar a debilidade, a Capcom adiciona novas possibilidades de opções e modos. Esclarecidas as dúvidas? Então voltemos à nossa programação normal...

GAMERS OPINIÃO

DÚVIDA: As empresas brasileiras fazem contrabando autorizado ou pirataria oficializada?

Meus caros amigos,

Continuo a insistir que todas as revistas de games não se interessam pelo leitor. Ao que parece, o fato de brincar com games faz o trabalho de todos que trabalham nestas revistas virar uma brincadeira. As pessoas que trabalham nestas de qualquer coisa engraçada que transmitir, deveriam pensar seriamente em seus leitores. Principalmente pelo fato de trabalharem para o público brasileiro. Haja visto que tudo que se refere ao consumidor brasileiro é sempre mais difícil.

A impressão que se tem é que parece que essas revistas escrevem para um país de primeiro mundo (não gosto deste termo mas vou usá-lo), com uma população mais do que abastada. Parece que ninguém percebe a selvageria do mercado brasileiro de games. Como somos sangrados até a alma para adquirirmos produtos iguaizinhos aos produzidos lá fora, apenas com uma capa quase diferente. Nunca vi uma revista fazer reportagens investigativas sérias sobre preços praticados no Brasil e com isso pressionar as empresas brasileiras, forçando essas empresas a respeitarem o público dizendo por que o CONTRABANDO LEGAL delas é tão caro. Já que a única mão de obra que elas têm é fazer capinhas para produtos estrangeiros. Nunca vi uma revista sair em defesa de seus leitores, que não tem mais a obrigação de saber inglês e japonês, e com isso pressionar com reportagens, pesquisas, cartas, etc., para que se traduza ou duble os jogos, ou seja, pedir para que as empresas brasileiras trabalhem para o CONSUMIDOR BRASILEIRO, se é que esqueceram desse "pequeno" detalhe, e parem de agir como piratas trabalhando a favor de interesses de outros, como a história já nos mostra. Detalhe: Os piratas serviram muito bem aos interesses dos ingleses durante algum tempo, mas depois foram DESCARTADOS. Essas nossas "Empresas" se acostumam a só "contrapiratear", vai chegar o dia em que a Nintendo, Sega, Sony e outras vão perceber que todos neste país sabem inglês, então basta mandar seus produtos para o mercado brasileiro, e eu acho que os preços baixariam. Espero que esta revista que considero a mais séria quando apresenta os jogos, pois nem os botões de controle deixam de explicar, também seja fiel em defender os direitos de seus leitores. Essa é uma das revistas, que se continuar com toda essa competência, tem potencial para se tornara mais querida do Brasil. Vocês têm trabalhos que pelo menos no Brasil não existe quem chegue perto. Só para dar dois exemplos que me deixaram impressionado: A Gamers Especial Donkey Kong Country 2 e Super Mario 64 são um show de competência. Deveria existir um prêmio para revistas como estas.

Desejando muito sucesso, subscrevo-me,

Rubens V. Fonseca
Belém - PA

PRÓ DICAS

NINTENDO 64

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Australia Mode (cabeça para baixo)
Vá para Player Edit (embaixo de Customize Squad) e selecione Australia como seu time. Então, no lugar do nome de um dos jogadores escreva NWODEDISPU e a tela ficará de cabeça para baixo.

Feedback Preview
Para ver algumas animações de cenas de vitória, entre no modo Player Edit, escolha Japão (AFC) como seu país, e escreva NORIE no lugar do nome de um dos jogadores. Depois vá para a tela Round Select (Road To World Cup) e aperte Z + ◀ + ▲ ao mesmo tempo.

Hot Potato Mode
Entre no menu Player Edit, escolha Ireland (R Ireland, UEFA) e no lugar do nome de um dos jogadores escreva SPUD. Este divertido truque forçará você a passar a bola frequentemente — se você ficar com a bola por muito tempo, seus jogadores irão para o chão.

Barreiras invisíveis
Para jogar com barreiras invisíveis, entre no Player Edit menu, selecione Wales (UEFA) como seu país e entre com WARREN no lugar do nome de um dos jogadores.

Pontos infinitos
Para dar pontos infinitos aos jogadores, entre na tela Player Edit, escolha Vancouver (USA) como seu time, e escreva DAVE como nome de um dos jogadores.

Segunda rodada da copa do mundo
Para ir para o Round 2 do game, na tela Player Edit, selecione Japan como seu país e, no lugar do nome de um dos jogadores escreva YUJI.

Upside Down mode
Aqui está outra versão do upside down mode: Entre no Player Edit, escolha Vancouver (USA) como seu time e no lugar do nome de um dos jogadores escreva TED. A tela ficará de ponta-cabeça, mas os scores e nomes estarão na esquerda normalmente.

Jogadores fantasmas
Vá para a tela Player Edit, selecione o time Slovakia (UEFA) e escreva **LASKO** no lugar do nome de um dos jogadores. Seus jogadores virarão fantasmas.

Jogadores invisíveis
Vá para a tela Player Edit, selecione o time SheffieldW (ENGLAND) e entre com **WAYNE** no lugar do nome de um dos jogadores. Seus jogadores ficarão invisíveis.

Pencil and Paper Mode
Vá para a tela Player Edit, selecione Canada (CONCACAF) e entre com **MARC** no lugar do nome dos jogadores. Isso habilitará o modo pencil and paper.

Remover o estádio
Vá para a tela Player Edit, selecione qualquer time, e entre com **CATCH22** no lugar do nome de um dos jogadores. Você poderá jogar sem o estádio, aumentando a velocidade de movimentação.

Jogadores pequeninos
Vá para a tela Player Edit, selecione o time Vancouver (USA) e entre com KERRY no lugar do nome de um dos jogadores.

OBS: toda vez que você for realizar algum desses truques, delete o outro (caso você tenha feito, claro!) para poder executar o próximo. Para saber se o truque funcionou é simples, se feito corretamente, o jogador que aparece ao lado da tabela onde você realiza o truque, vai dar um pulo de comemoração. Bem simples não é!

NBA LIVE '98

Cheats, Times Bonus

No menu Custom Team entre com qualquer dos seguintes nomes:

Ea Europals	Hitmen Allsorts	Hitmen Coders	Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers	Hitman Pixels	Qa Campers	Qa DBuggers
Qa Testubes			Tnt Blasters

Tiros de arremessos livres especiais
Para fazer um Granny shot na linha de arremesso livre, segure R1, L1, R2, e L2 enquanto aperta o botão X. Faça isto quando a bola estiver subindo e descendo na T bar.
Para girar a bola nas mãos dos jogadores segure R1 e L1 e aperte X quando a bola estiver subindo e descendo na T bar. Segure L1 enquanto faz um arremesso livre para fazer aquecimento.

MADDEN 64

Para acessar os códigos abaixo você vai ter de entrar no Season Mode, depois em Front Office, e em Create Player. Escolha Name, escreva o código que você quer e depois aperte A ou START. Coloque sobre save and exit, aperte (B) duas vezes e entre em EXHIBITION MODE. Procure o novo time que você habilitou ou o Estádio (caso tenha usado o truque) para jogar em um novo estádio.

Estádios Bonus
Para jogar no ES stadium escreva San Mateo.
Para jogar no Tiburon Sport Complex, escreva MAITLAND.

Times bonus

Código	Time
TIBURON	All Madden
AT MADDEN	All -Time Team
SIXTIES	1960's team
SEVENTIES	1970's team
EIGHTIES	1980's team
LEI	NFC Pro Bowl 96 - 97
STATS MEN	Statistical Leaders Team
ELEC ARTS	EA Sports Team

Seleção aleatória de time
Vá para o menu de seleção de time no Exibition mode e aperte ▲ e ▶ ao mesmo tempo.

Dança da vitória
Para dançar um funky na endzone aperte ◀ quando tiver salvo.

Ver as seqüências finais
Para ver algumas das seqüências de vitória, ligue seu N64 e segure os botões L, R, e Z quando o logo EA aparecer.

GAME SHARK

Playstation

TOMB RAIDER 2

Oxigênio infinito para todas as fases 8008C4FE 0708
Large Medi Packs infinitos 80088AB8 03E7
Small Medi Packs infinitos 80088ABA 03E7

Códigos para as armas

Flares infinitos....80088AAA 03E7
M-16 Ammo infinita..... ..... 8008C5C0 0050
Todas as armas [Nota 1] 80088AA0 000B
Automatic Pistols Ammo infinita 8008C5AC 0028
Grenade Launcher Ammo infinita 8008C5BC 0008
Uzis Ammo infinita 8008C5B0 00A0

GreatWall

Energia infinita . 8019CF52 03E8

Venice

Energia infinita . 801C19E6 03E8

Bartoli's Hideout

Energia infinita...801D0CBE 03E8

Ice Palace

Matar o chefe da Ice Palace com um só tiro D008AAD4 0040

Tibetan Foothills

Energia infinita . 801DB6F2 03E8
Moon Jump ..... D008AAD4 0010 ..... 801DB6F0 FFE0

Barkhang Monastery

Energia infinita . 801E31C6 03E8
Moon Jump ..... D008AAD4 0010 ..... 801E31C4 FFE0

Códigos variados

Spider Lara [Nota 2] 8008C4F6 0001
Sempre usar Flare [Nota 3] ..... D008AAD6 0008 ..... 8008C4EE 0008
Modificador de fase [Nota 4] ..... 80089038 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de fase

01 - The Great Wall
02 - Venice
03 - Bartoli's Hideout
04 - Opera House
05 - Offshore Rig
06 - Diving Area
07 - 40 Fathoms
08 - Wreck of The Maria Doria
09 - Living Quarters
0A - The Deck
0B - Tibetan Foothills
0C - Barkang Monastery
0D - Catacombs of The Talion
0E - Ice Palace
0F - Temple of Xian
10 - Floating Islands
11 - The Dragon's Lair
12 - Home Sweet Home

Códigos para as armas [Nota 5]

D008AAD4 0021	D008AAD4 0024
8008C4EE 0004	8008C4EE 0006
D008AAD4 0022	D008AAD4 0028
8008C4EE 0005	8008C4EE 0003

Aperte ↑ + ▲ para SHOTGUN
Aperte ↓ + ▲ para M-16
Aperte ← + ▲ para GRENADE LAUNCHER
Aperte → + ▲ para UZI'S
Modificador de arma .....8008C4EE 00??

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

01 - Pistols
02 - Automatic Pistols
03 - Uzi's
04 - Shotgun
05 - M-16
06 - Grenade Launcher
07 - Harpoon Gun

Energia infinita - Parte 1

D0087CA6 0001	801CF2F6 03E8
8019CF52 03E8	D0087CA6 0005
D0087CA6 0002	801BEC86 03E8
801C19E6 03E8	D0087CA6 0006
D0087CA6 0003	801BDDA2 03E8
801D0CBE 03E8	D0087CA6 0007
D0087CA6 0004	801BB482 03E8

Energia infinita - Parte 2

D0087CA6 0008	801DB6F2 03E8
801CFE86 03E8	D0087CA6 000C
D0087CA6 0009	801E31C6 03E8
801B6916 03E8	D0087CA6 000D
D0087CA6 000A	801C5852 03E8
801DCD1A 03E8	D0087CA6 000E
D0087CA6 000B	801C8456 03E8

Energia infinita - Parte 3

D0087CA6 000F	D0087CA6 0011
801DB426 03E8	801A2A5E 03E8
D0087CA6 0010	D0087CA6 0012
801D1E42 03E8	801B2CCE 03E8

Nota 1: Use o código "Todas as armas" bem no comecinho da fase Venice. Use-a sozinha, sem o uso de qualquer outro código. Salve e então Reset o Playstation e não acione-o novamente.

Nota 2: Este código permite à Lara Croft escalar a maioria das paredes.

Note 3: Aperte o botão de Flare ou L2 para receber Flares infinitos.

Nota 4: Assim que você ver a tela de título, desligue o GS. Vá para a tela onde você pode dar Load em uma fase. Agora ligue o GS antes de começar a carregar o jogo ("The Great Wall" aparecerá, ligue o GS, e comece com todos os códigos desta fase). Desligue o GS caso queira dar Load nos níveis normais.

Nota 5: Use com o código de Munição Infinita. Você pode usar apenas a Shotgun na fase Lara's House.

Nota 6: Não use todos os códigos de Energia Infinita ao mesmo tempo. Use somente para as fases que você irá jogar.

Nota 7: Os cód os de energia infinita parte 1 2 e 3 darão a você energia infinita em todas as fases. Você pode usar todos ao mesmo tempo.

TOMB RAIDER 2 (Beta)

Enable Code (deve ser acionado) 80085DEC 03E8

Living Quarters

Energia infinita . 801B21D6 03E8
Long Jump 801B2D12 006B

The Deck

Energia infinita . 801DE326 03E8
Long Jump 801DE322 006B

Tibetan Foothills

Energia infinita . 801E4B16 03E8
Long Jump 801E4B12 006B

Barkhang Monastery

Energia infinita . 801E6A6E 03E8
Long Jump 801E6A6A 006B

Catacombs of the Talion

Energia infinita . 801CCA42 03E8
Long Jump 801CCA3E 006B

Ice Palace

Energia infinita . 801D1AFE 03E8
Long Jump 801D1AFA 006B

Temple of the Xian

Energia infinita . 801E486E 03E8
Long Jump 801E46A 006B

Floating Islands

Energia infinita . 801CED36 03E8
Long Jump 801CED32 006B

Dragon's Lair

Energia infinita . 801A2F8E 03E8
Long Jump 801A2F8A 006B

Home Sweet Home

Energia infinita . 801A9526 03E8
Automatic Pistols Ammo infinita 8008AAA4 0063
Shotgun Ammo infinita 8008AAAC 0063
Uzis Ammo infinita 8008AAA8 0063
Harpoon Gun Ammo infinita 8008AAB0 0063
M-16 Ammo infinita 8008AAB8 0063
Flares infinitos . 80086908 0063
Large Medi Packs infinitos 8008690A 0063
Small Medi Packs infinitos 8008690C 0063
Grenade Launcher Ammo infinita 8008AAB4 0063

Códigos variados

Energia infinita - Parte 1

D0087AB0 0001	801D49AA 03E8
801A08E6 03E8	D0087AB0 0005
D0087AB0 0002	801C3AEA 03E8
801C680A 03E8	D0087AB0 0006
D0087AB0 0003	801C43F6 03E8
801D5CD2 03E8	D0087AB0 0007
D0087AB0 0004	801C105A 03E8

Energia infinita - Parte 2

D0087AB0 0008	801E4B16 03E8
801D74B6 03E8	D0087AB0 000C
D0087AB0 0009	801E6A6E 03E8
801B21D6 03E8	D0087AB0 000D
D0087AB0 000A	801CCA42 03E8
801DE326 03E8	D0087AB0 000E
D0087AB0 000B	801D1AFE 03E8

Energia infinita - Parte 3

D0087AB0 000F	D0087AB0 0011
801E486E 03E8	801A2F8E 03E8
D0087AB0 0010	D0087AB0 0012
801CED36 03E8	801A9526 03E8

Nota1: Não use todos os códigos para energia infinita ao mesmo tempo. Use apenas o código para a fase em que você estiver.

Nota 2: Os códigos de energia infinita dos códigos variados são para energia infinita em todas as fases. Você pode usar todos ao mesmo tempo.

RESIDENT EVIL 2

CLAIRE - Energia infinita 800C7C42 00C8
L1+L2 - Recuperar energia ..... D00C623C 0005 ..... 800C7C42 00C8
LEON - Energia infinita 800C7E7A 00C8
L1+L2 - Recuperar energia ..... 800C7E7A 00C8 ..... D00C646C 0005

PLAYSTATION

CRITICAL DEPTH

Personagens bonus

Para jogar com Mr. Phatt, você deve terminar o jogo na dificuldade medium.

Para jogar com Agent 326, você deve terminar o jogo com o Mr. Phatt na dificuldade hard. Para jogar com Abbadon, você deve terminar o jogo com Agent 326 na dificuldade hard.

Obs.: Nos códigos abaixo o controle deve estar na configuração original.

Depth Charge

Segure R2 e aperte ←, →, ↑.

Invencibilidade

Aperte L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, → enquanto joga.

Quatro Vezes o Dano

Para causar 4 vezes o dano normal, aperte R1, R2, R1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓ enquanto joga.

Quick Fire Combo

Segure ambos os botões de seleção de armas (L1 e R1). Um menu de direções e botões de simbolos irá aparecer ao lado de sua lista de armas. Aperte o direcional ou um dos outros botões próximo à arma desejada. Seja rápido pressionando a série de botões e direções para poder desencadear combos devastadores. Infelizmente, cada arma usada desta forma gastará sua barra de Power. Logo, você poderá ficar sem escudos ou turbo.

Stun Blast

Segure R2 e aperte →, ←, ↑.

Mina de Superfície

Segure R2 e aperte →, ←, ↓.

Armas infinitas

Aperte L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, ←, ↓ enquanto joga.

SATURN

X- MEN VS. STREET FIGHTER

Golpear o oponente caído

Após a tela dizer "K.O." quando você vence, aperte START e você pode bater no personagem que você destruiu.

Jogar com o mesmo personagem

Termine o jogo na dificuldade normal e comece um novo jogo. Você poderá escolher qualquer personagem duas vezes.

Escolha aleatória

Ponha o cursor sobre qualquer personagem do lado esquerdo ou direito da tela, então segure ← ou → (dependendo de qual lado da tela você escolheu) até a escolha aleatória começar. Então aperte qualquer botão para escolher um lutador aleatoriamente.

Jogar de novo no Vs. Mode

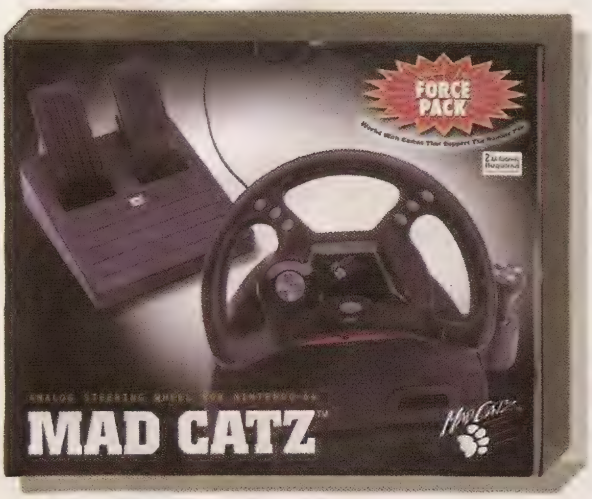
Quando o vencedor estiver dizendo as palavras de vitória, o perdedor deve deixar apertado o botão L ou R para iniciar um rematch.

Sharper Sound Effects

Na tela de Options ponha o cursor sobre AUDIO e aperte L ou R para selecionar "Sharp SE" mode.

CHEGOU O QUE FALTAVA!

Despachamos para todo o Brasil!!



CAMARA Games

Rua 25 de março, 1026 - São Paulo - SP

Tel.: (011) 228-0822 Fax: (011) 228-3365

H&D

GAME SHARK

Playstation

XENOGEAR

Dinheiro Infinito
.....8006E5E8 FFFF
.....8006E5EA FF00
nº infinito de itens no 1º box
.....8006EC54 6363
Tempo total do game = 00:00
.....80058B24 0000

1º personagem

Level 255 [nota1]
.....8006CF92 00FF
Experiência Máxima
.....8006CF6C FFFF
.....8006CF6E FF00
Level up a cada batalha [nota1]
.....8006CF74 0000
HP atual.....8006CF7C FFFF
MAX. HP .....8006CF7E FFFF
MP atual .....8006CF80 FFFF
MAX. MP .....8006CF82 FFFF
Ataque e Defesa
.....8006CF88 FFFF
Mira e Esquiva
.....8006CF8A FFFF
.....8006CF8C FFFF
Magia e Defesa de magia
.....8006CF8E FFFF
Trocar equipamento
.....8006CFA4 XXYY
.....(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0 .....8006CFA6 0000
Rápida aprendizagem para a maioria dos combos [Nota 1]
.....8006CFC0 FFFF
.....8006CFC2 FFFF
.....8006CFC4 FFFF
.....8006CFC6 FFFF
.....8006CFC8 FFFF
.....8006CFCA FFFF
.....8006CFCC FFFF
.....8006CFCE FFFF
Max AP na batalha
.....800D29C0 001E
[NOTA 1: será eficaz após algumas batalhas]

2º personagem

Level 255 .....8006D036 00FF
MAX. EXP .....8006D010 FFFF
.....8006D012 FF00
Level up a cada batalha
.....8006D018 0000
.....8006D01A 0000
HP atual .....8006D020 FFFF
MAX. HP .....8006D022 FFFF
MP atual .....8006D024 FFFF
MAX. MP .....8006D026 FFFF
Ataque e defesa
.....8006D02C FFFF
Mira e esquiva
.....8006D02E FFFF
.....8006D030 FFFF
Magia e defesa de magia
.....8006D032 FFFF
Trocar equipamento
.....8006D048 XXYY
.....(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0 .....8006D04A 0000
Rápida aprendizagem para a maioria dos combos [Nota2]
.....8006D064 FFFF
.....8006D066 FFFF
.....8006D068 FFFF
.....8006D06A FFFF
.....8006D06CFFFF
.....8006D06E FFFF
.....8006D070 FFFF
.....8006D072 FFFF

3º personagem

level 255 .....8006D0DA 00FF
MAX. EXP .....8006D0B4 FFFF
.....8006D0B6 FF00
Level up a cada batalha
.....8006D0BC 0000
.....8006D0BE 0000
HP atual .....8006D0C4 FFFF
MAX. HP .....8006D0C6 FFFF
MP atual .....8006D0C8 FFFF
MAX. MP.....8006D0CA FFFF
Ataque e defesa
.....8006D0D0 FFFF
Mira e esquiva
.....8006D0D2 FFFF
.....8006D0D4 FFFF
Magia e defesa de magia
.....8006D0D6 FFFF
Trocar equipamento
.....8006D0EC XXYY
.....(X:01-40,Y:1-20)
peso = 0 .....8006D0EE 0000
Rápida aprendizagem para a maioria dos combos [Nota2]
.....8006D108 FFFF
.....8006D10A FFFF
.....8006D10C FFFF
.....8006D10E FFFF
.....8006D110FFFF
.....8006D112 FFFF
.....8006D114 FFFF
.....8006D116 FFFF

BUST A MOVE: DANCE AND RHYTHM

All Clear ... 8004E068 0107
.....8004E06A 0101
Ver a dança
..... 8004E06C 0101
..... 8004E06E 0101
..... 8004E070 0101
..... 8004E072 0101
..... 8004E074 0101
..... 8004E076 0101
.....8004E078 0101
Uma dança por 65535 Pontos - Player 1
.....80075F08 FFFF
Max Str.....80075D28 7000
Uma dança por 65535 Pontos - Player 2
..... 80075F0C FFFF
Max Str ... 80075D2C 7000
Jogar por capítulos
..... 3006ECC1 000B

BLAZE&BLADE

EXP 255 p/ Jogador 1
.....80053F3A 00FF
..... 800F0158 00FF
Dinheiro $ 99999
..... 800F026C 896F
..... 800F026E 0001
Energia infinita p/ jogador 1
..... 800F0148 03E7
..... 800F014C 03E7
MP infinito p/ jogador 1
..... 800F014A 03E7
..... 800F014E 03E7
..... 301E4784 0009

BOMBERMAN WORLD

Códigos para Normal Mode

Energia infinita jogador 1
.....800CE1D0 0009
Fogo máximo
.....800CE1D2 000A
Máximo de bombas
.....800CE184 000A

Códigos para Battle Mode

Tempo infinito
.....80073156 29B0
Jogador 1 e 2 sem vitórias
.....80073244 0000
Jogador 3 e 4 sem vitórias
.....80073246 0000
Jogador 5 sem vitória
.....80073248 0000

Códigos para Challenge Mode

Tempo infinito
.....80073156 29B0

R- TYPES

R-Type 1

Invencibilidade
..... 80135A70 0001
Vidas infinitas
..... 801359DC 0005
Velocidade e Laser
..... 80132ADE 0A0A

R- Type 2

Vidas infinitas
..... 800FA352 0300

Saturn

QUAKE

Master Code F6017918 C305
..... B6002800 0000
Invencibilidade .. 16074A52 00FF
Proteção infinita 16074A5A 00FF
Munição infinita para Shotgun
..... 16074A66 00FF
..... 16074A4A 00FF
Munição de Nailgun infinita
..... 16074A6E 00FF
..... 16074A72 00FF
Munição de Rocket Grenade infinita 16074A76 00FF
..... 16074A7A 00FF
Raio infinito 16074A7E 00FF
Quad Damage sempre ativado
..... 16074C52 02F7
Todas as armas 16074A42 FF00

MAGICAL SCHOOL LUNAR (Japonês)

Master Code. F6000924 C305
..... B6002800 0000
Quick Level ..160999A6 FFFF

WHIZZ

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Tempo infinito
..... 1606176C 0063
Energia infinita
.....16088AC2 0026
Vidas infinitas
..... 16088AB4 0064
Red Pendant infinito
..... 16088AB6 0063

CHAOS SEED

Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
Max Level 360B9515 0063
MP 255 ..... 160B9516 FFFF
EN 9999 ..... 160B951C 270F
HP atual 999 .... 160B9522 3E64
Max HP 999 ..... 160B9526 3E64
Max EXP. ..... 160B952A FFFF
Velocidade e recuperação
..... 160B9530 FFFF
Knowledge 255 360B9538 00FF
ATP 999 ..... 160B953E 03E7
DFP 999 ..... 160B9540 03E7
Chaos magic infinito
.....360B9545 000F
..... 160B9546 FFFF
Chaos infinito ... 160BDEB6 03E7
Modificadores de item
..... 1601308C XXYY
..... 1601308E XXYY
..... 16013090 XXYY
..... 16013092 XXYY
(01~FE)

SUPER NES

YOSHI'S ISLAND

Mini Batalhas

Vá para a tela Score no menu principal (onde você escolhe a tela onde quer jogar), segure Select e faça a seguinte seqüência: X, X, Y, B e A.

Osvaldo M. Neves Júnior
São Paulo - SP

SUPER NES

MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS

Password para ir direto aos dois últimos chefes na última fase do segundo mundo:

TJMYL
La47G

Evandro de Aguiar
São Paulo - SP

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 2

10 vidas

Na Warp room, em frente ao level 08, Bear It, pule 10 vezes em cima do filhote de urso polar e pronto, você ganha 10 vidas na maior moleza.

Diego Rafael Fontenele Figueira
São Paulo - SP

PLAYSTATION

PORSCHE CHALLENGE

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de Main Menu. Ao executar qualquer série pela primeira vez, você já aciona na tela a opção Secret Modes. Depois, a cada seqüência que usar, você ouvirá uma gargalhada de confirmação.

Alterar o volume dos efeitos: ← + ○, → + □ + Select
Carro preto: → + □, ← + ○ + Select
Carros invisíveis: □ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R2, □ + ○
Pistas ao contrário: ← + ○, ↓ + ▲, → + □
Oponentes loucos: ↑, ←, → + Select
Locutor com voz fina: ↑, ▲, ↑, ▲

Mateus Antonio Svoboda
Curitiba - PR

HYPER GAMES
Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP
Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
LOCADORA GON GAMES
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

FLIPPER GAMES
Assistência Técnica
Destravamentos, Transcodificação, Consertos e Componentes Para Todos os Video Games
Atendemos também via Sedex
Preços especiais para oficinas e locadoras
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax:(011) 6958-5801 São Paulo-SP

Tilt's Game Locadora
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

Playstation
RESIDENT EVIL 2

Special Key e Roupas Novas

A chave especial é bem fácil de pegar. No primeiro cenário de qualquer um dos personagens, apenas chegue até o R.P.D. sem pegar nenhuma munição. Entre no Departamento e pegue a caixa de munição para Hand Gun na mesa perto do computador, logo na sala principal. Agora saia novamente e desça a escada do lado de fora do Departamento. Você verá um Zumbi com roupa de militar que normalmente não está lá (quem jogou RE1 logo se lembrará dele, é Brad, o cara do helicóptero). É necessário uns 30 tiros para matá-lo. Quando você finalmente conseguir derrotá-lo, examine o corpo dele para conseguir a Special Key, então continue a sua aventura normalmente. Ao chegar na Save Room ao lado da escada no primeiro andar (aquela sala que tem um local com luz vermelha para você revelar filmes), você poderá abrir o armário para trocar a roupa de seu personagem. Leon possui duas opções de roupa diferentes e Claire apenas uma.

Ganhe o Rocket Launcher

Para ganhar esta arma arrasadora, termine um jogo A (primeiro cenário) com uma nota B ou maior. Só para lembrar, o Rocket Launcher tem munição infinita.

Ganhe a Gatling e a Submachine Guns

Para ganhar estas armas, termine um jogo B (segundo cenário) com uma nota B ou maior. Estas armas também têm munição infinita.

The 4th Survivor

Este é um modo de jogo bonus onde você joga com outro personagem chamado "Hunk". Hunk é um dos soldados mandados para roubar o G-Virus de William (mostrado na cena em CG durante o jogo normal). A missão de Hunk é sair dos esgotos e chegar até o segundo andar do Departamento de Polícia. É tipo um Battle Mode, sem nenhum puzzles para resolver ou itens para pegar. Hunk tem apenas algumas armas e munições e os inimigos que aparecem pela frente são fortes, você terá que saber quando desviar, quando atirar e com que arma. Para abrir este modo, termine um primeiro cenário e um segundo cenário obtendo nota A em ambas as missões.

Jogue com Tofu

Se você terminar o game seis vezes seguidas (A, B, A, B, A, B) com nota A cada vez, obter todas as armas e roupas, basicamente todos os segredos, você poderá jogar com Tofu, o último segredo de RE2. Este personagem secreto é um Tofu gigante que deve passar pelo mesmo cenário de Hunk, mas com apenas uma faca. Pauleira pura!

Playstation
GRANDTHEFT AUTO

Cheat Codes

No lugar do nome do personagem escreva um destes códigos quando começar o jogo:

Código	Efeito
GROOVY	Todas as armas
WEYHEY	9.999.990 pontos
BLOWME	Coordenadas
EATTHIS	Max Level desejado
CHUFF	Sem polícia
TURF	Todas as cidades
MADEMAN	Todas as cidades e armas
BSTARD	Todas as cidades, armas infinitas e 99 vidas
FECK	Liberty City Parte 1e 2
TVTAN	San Andreas Parte 1 e 2

Playstation
FANTASTIC FOUR

100 Men

Na tela título, aperte ↑, ↑, ↓, ←, →, ↓

Cheat Options

No menu principal, selecione Options, ponha o cursor sobre "Training Mode" e aperte: L1 + R1 + L2 + R2

Saturn
SONIC R

Personagens bonus

Pegue todas as 5 moedinhas do Sonic em uma corrida, termine entre os 3 primeiros e você ficará cara a cara com o personagem secreto desta pista.
Resort Island - Mecha Sonic
Radical City - Mecha Tails
Regal Ruin - Egg Robo
Reactive Factory - Mecha Knuckles

Bonus Course

Chegue em primeiro em um dos quatro primeiros cursos e o Radiant Emerald course estará acessível.

Pausa limpa

Enquanto joga, pause o game e aperte X + Y + Z ao mesmo tempo.

Personagens duplicados

O jogador 2 pode jogar com o mesmo personagem que o jogador 1. O primeiro jogador escolhe um personagem e o segundo coloca o cursor sobre o mesmo personagem. Segure X + Y + Z. Isto também funciona para Super Sonic e todos os personagens secretos.

Easy Emeralds

Assim que a corrida começar, segure ← até outro corredor completar 2 voltas.

Head Start

Para conseguir uma largada boa na corrida, aperte B o mais rápido que puder. Quando a corrida começar, solte o direcional.

Brincar na tela título

Com o direcional dá para mover o R. Se você apertar o botão B, a cor do R vai mudar para metálica. Apertando o botão A volta a cor R original. Apertando Y e X vai escurecer ou clarear o R.

Mecha SonicTip

Um modo simples de se vencer o Mecha Sonic. Depois de pegar as 5 moedinhas consiga Mecha Tails, que é mais fácil de se conseguir que o Mecha Sonic. Agora use-a para vencê-lo, cortando o máximo de caminhos até o final. Sempre tenha a certeza de estar correndo nas ruínas ou a porta aberta de 20 anéis.

Jogar com Dr. Robotnik

Chegue em primeiro no Radiant Emerald course e Dr. Robotnik estará acessível.

Jogar com o Super Sonic

Para tornar-se Super Sonic, encontre todas as Chaos Emeralds. Veja como encontrá-las:
1. Emerald: Island course (atrás da porta que abre com 50 argolas)
2. Emerald: City course (atrás da porta que abre com 20 argolas, no fundo do curso após cair no buraco da rua, na rua estreita após o túnel)
3. Emerald: City course (atrás da porta que abre com 50 argolas)
4. Emerald: Ruins course (atrás da entrada que abre com 50 argolas, localizado no lado esquerdo do [illegible] esquerda, depois do início)
5. Emerald: Ruins course (atrás da entrada que abre com 20 argolas, posicionado à direita, na sua frente, após a corrida em cima da rampa)
6. Emerald: Factory course (atrás da entrada que abre com 50 argolas, logo após o loop a esmeralda irá ser lançada da máquina à sua frente)
7. Emerald: Factory course (atrás da entrada que abre com 50 argolas, logo após o loop à esquerda da rampa onde um acelerador está localizado. A esmeralda pulará para fora do submarino que espera por você à direita)

Ring Station

Após o acelerador da Reactive Factory, continue indo em frente sem parar. Quando você alcançar a bifurcação, escolha a da esquerda. Se continuar por esta estrada você terminará passando por uma placa que diz RING. Pare diante dela e, se você esperar pelos anéis, receba 999 argolas.

Zoom In

Na tela principal, a de personagens e a maioria das telas, aperte o botão L para dar zoom e o R para tirar o zoom.

VOLTE ÀS AULAS E FUJA DA ROTINA. GARANTA SUA DIVERSÃO AQUI.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

R$ 49,00

R$ 59,00

BEST SELLERS

A LENDA DE ZELDA	R$ 49,00
PILOTWINGS	R$ 29,90
SUPER METROID	R$ 49,00

AVENTURA

ALLADIN	R$ 49,00
ARKANOID	R$ 49,00
ARDY LIGHT FOOT	R$ 39,00
BOOGERMAN	R$ 49,00
DONKEY K COUNTRY 1	R$ 89,00
DONKEY K COUNTRY 2	R$ 89,00
DONKEY K COUNTRY 3	R$ 99,00
KIRBY SUPER STAR	R$ 49,00
KIRBY'S DREAM LAND 3	R$ 49,00
MOGLI, O MENINO LOBO	R$ 39,00
PREHISTORIK MAN	R$ 39,00
O REI LEÃO	R$ 49,00
SPARKSTER	R$ 39,00
X-MEN	R$ 39,00

ESPORTE

ISS SOCCER DELUXE	R$ 59,00
NBA HANG TIME	R$ 39,00
NHL STANLEY CUP	R$ 29,90

AÇÃO

DOOM	R$ 49,00
REVOLUTION X	R$ 39,00
SPACE INVADERS	R$ 49,00

LUTA

CLAY FIGHTER 2	R$ 49,00
SHAQ-FU	R$ 39,00

PUZZLE

TETRIS ATTACK	R$ 39,00
TETRIS II	R$ 39,90

R$ 249,00
ou 1+9 de R$ 31,47
FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE S.PAULO.

SNES
ACOMPANHA CARTUCHO SUPER MARIO WORLD

GAME BOY

AVENTURA

DONKEY KONG LAND 1	R$ 29,00
DONKEY KONG LAND 2	R$ 39,00
DONKEY KONG LAND 3	R$ 49,00
KILLER INSTINCT	R$ 39,00
KIRBY'S DREAM LAND 1	R$ 19,90
KIRBY'S DREAM LAND 2	R$ 29,00
MOLE MANIA	R$ 39,00
STREET FIGHTER 2	R$ 39,00
SUPER MARIO LAND 1	R$ 19,90
WARIO LAND	R$ 39,00

ESPORTE

TOP RANK TENNIS	R$ 19,90

R$ 49,00

GAME BOY CLASSIC (com Tetris) apenas R$ 99,00

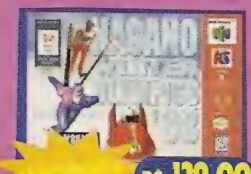
GAME BOY TRANSPARENTE (sem Tetris) apenas R$ 79,00

GAME BOY POCKET (com Tetris) apenas R$ 119,90

GAME BOY POCKET COLORS (nas cores: vermelha, verde, transparente, preta, amarela e prata) apenas R$ 109,00 cada (sem cartucho)

NINTENDO 64

R$ 129,00



R$ 129,00

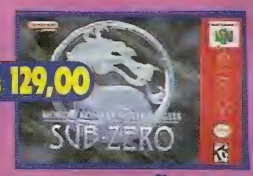
FAÇA SEU PEDIDO E RECEBA UM CHAVEIRO DO MARIO.**

R$ 129,00

R$ 129,00

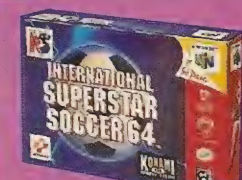
R$ 99,00

R$ 129,00



R$ 129,00

R$ 129,00



R$ 129,00

AÇÃO

AEROFIGHTERS	R$ 129,00
HEXEN	R$ 129,00
LANÇAMENTO	
QUAKE!	R$ 129,00
STAR FOX 64	R$ 129,00
STAR WARS	R$ 129,00
TUROK	R$ 129,00

R$ 129,00

ESPORTE

EXTREME-G	R$ 129,00
F-1 POLE POSITION	R$ 129,00
MARIO KART 64	R$ 129,00
WAVE RACE	R$ 129,00

LUTA

CLAY FIGHTER	R$ 129,00
DARK RIFT	R$ 129,00
MACE DARK AGE	R$ 129,00
WAR GODS	R$ 129,00

AVENTURA

MISCHIEF MAKERS	R$ 129,00
SUPER MARIO 64	R$ 99,00
LANÇAMENTO	
YOSHI'S ISLAND	R$ 129,00

SIMULAÇÃO

LAMBORGHINI	R$ 129,00
MRC	R$ 129,00

RUMBLE PAK
R$ 35,00

CONTROLLER AVULSO
CORES: AMARELO, AZUL, VERDE, VERMELHO, PRETO E CINZA
R$ 59,00 (cada)

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$ 35,00

NINTENDO 64
PAL-M, BIVOLT, MANUAL EM PORTUGUÊS, GARANTIA DE 1 ANO, ACOMPANHA 1 CONTROLLER
R$ 399,00
ou 1+9 de R$ 50,42
FRETE INCLUSO PARA O ESTADO DE S.PAULO.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE - FRETE INCLUSO PARA TODO O BRASIL*

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Nintendo by gradiente

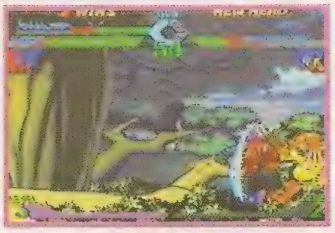
DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques. Jogos competitivos com lançamento original Nintendo do Brasil ou E.U.A. Pagamento em 10x sujeito a aprovação de crédito.
*Para consoles: frete incluso apenas para o Estado de São Paulo. ** Brinde sujeito a disponibilidade em estoque e válido nas compras de produtos SNES e Nintendo 64.

X-MEN VS. ST

Aqui está a última parte dos golpes e combos de X-Men vs. Street Fighter, que é considerado o melhor fighting game do Saturn. Foram três edições, três meses de espera, mas, devido a complexidade dos combos e a tantas explicações minuciosas, o jeito foi ir fazendo aos poucos para que você não perca nenhum detalhe. Agora que você já se acostumou com esse sistema e já decorou as abreviações da edição 26 (pois se não fosse assim não caberia em uma edição inteira), apavore seus oponentes neste game animal. Royal Flash!



CAMMY

Golpes Especiais

Cannon Drill:
↓↘→+C (pode ser feito no ar)
Cannon Spike:
→↓↘+C
Spinning Knuckle:
↓↘→+S
Dive Kick:
↓↙←+C (no ar)
Cannonball Throw:
↓↙←+C
C'mon! Eat THIS!!!:
↓↙←+S

Super Moves

Spin Dive Smasher:
↓↘→+CCC
Lock On:
↓↙←+CCC (no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: CF em pé (de perto)
Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) CR agachado -> CF agachado XX Cannon Drill (OPC)
2) (Pu)SF V SF em pé XX Spin Dive Smasher
3) Com o inimigo no canto - (Co)CR em pé -> CF em pé XX Cannon Spike com CF
4) Lock On V CM agachado (OPC) XX Cannon Drill
5) Lock On, Spin Dive Smasher (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SR -> (Pu)SF V CR agachado -> CM agachado XX Spin Dive Smasher

2) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Cannon Drill com CF

3) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF XX Cannon Drill
4) Com o inimigo no canto - (Pu)SR -> (Pu)CR XX Cannon Drill com CR V CR agachado (OPC) -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill

5) Com o inimigo perto do canto - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Spin Dive Smasher, CR agachado (OPC) -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill
**Nota: Você precisa fazer o CR agachado (OPC) no instante em que o inimigo acertar o chão. Um pouco mais tarde ou cedo fará você errar.

6) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM XX Cannon Drill com CR V CR agachado (OPC) -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF XX Cannon Drill
**Nota: Basicamente, você conecta dois pulos juntos no início. O segundo, você deve acertar o inimigo quando sua personagem estiver subindo no pulo. Entre os pulos você deve tomar meio passo de distância e então pular imediatamente com um SR.

Combos Experts

1) (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Spin Dive Smasher, CR agachado (OPC) -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)CF V SR em pé -> CF em pé

2) Contra os três personagens pesados: (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CM em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Cannon Drill
**Nota: Contra Sabretooth, e apenas contra ele, algumas vezes você pode cair rápido o bastante após o Cannon Drill para fazer um CR agachado (OPC) se você cair no canto. Se você conseguir, faça mais um Air Combo!!!!

3) Apenas contra os três personagens mais leves - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM /\ (PuDu)SR -> (PuDu)CR -> (PuDu)SM -> (PuDu)SF -> (PuDu)CF (TA)
**Nota: Você deve fazer o (PuDu)SR imediatamente após fazer o Pulo Duplo. O timing para conseguir o Pulo Duplo após o (SuPu)SM e ainda conectar o (PuDu)SR é bem difícil, mas não impossível.

4) Contra personagens de tamanho médio - (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (AT), (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu)CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CF em pé
**Nota: Este combo é realmente difícil porque é complicado acertar o (SuPu)SR após o (SuPu)SM. Você deve deixar o inimigo subir bastante para conectar com mais facilidade.

Combo Infinito

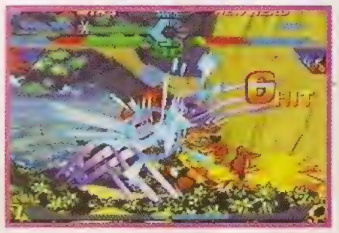
1) Este infinito funciona apenas contra os três personagens mais leves. Basicamente, ele é como o Combo Expert Nº 4, mas você repete o último Air Combo pulando sempre.

(Pu)SR -> (Pu)CR ->(Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA), (SuPu)CF

Você vai cair e então você poderá pular novamente e repetir esta seqüência sempre:

(Pu)SR -> (Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM -> (Pu) CF

Mas lembre-se, a seqüência fun-



VEGA

Golpes Especiais

Psycho Shot:
←↙↓↘→+S
Scissor Kick:
↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Head Stomp:
(c) ↓↑+C, S
Flying Hand:

STREET FIGHTER

(c) ↓↗+S, S
Psycho Ball:
→↘↓↙←+S
Flying:
↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)
Teleport:
→↓↘ ou ←↓↙+qualquer botão (pode ser feito no ar)

Super Moves

Psycho Crusher:
↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)
Twin Bison Knee Press Nightmare:
↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: Stronger
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF em pé
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) SR em pé -> CF em pé XX Scissor Kick
2) CR agachado -> CF agachado XX Psycho Crusher
3) Psycho Ball, Psycho Crus her
4) Psycho Ball com SF, Twin Bison Knee Press Nightmare

Combos Intermediários

1) (Pu)CF \/ (Co)SR em pé -> SF em pé /\ (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

2) Psycho Ball, (Co)SF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Psycho Crusher

3) (CoVo)(Vo)CR -> (Vo)CM -> (Vo)CF XX Psycho Crusher
**Nota: Quando fizer a Corrida Voando, corra diagonalmente ↘.

4) (Pu)CR -> (Pu)CF XX Psycho Crusher

5) (Pu)CR -> (Pu)CF \/ (Pu)CF XX Scissor Kick

6) (Pu)CR -> (Pu)CF \/ SR em pé -> CF em pé (2 hits) XX Scissor Kick

7) Jogue o inimigo no canto - CM agachado (OPC), Psycho Crusher

8) Tome aproximadamente meia tela de distância do inimigo no canto - Psycho Ball com SF, Psycho Shot com SM, (Co)SF em pé /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Psycho Crusher

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)CF \/ (Co)CR em pé -> CF agachado XX Psycho Shot com SF, CR em pé -> SF em pé /\ (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Psycho Crusher, (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Psycho Crusher
**Nota: Quando fizer o primeiro Psycho Crusher, segure para baixo no direcional e você vai avançar para baixo devagar. Então, em seguida, espere que o inimigo caia um pouco e faça os três últimos golpes.

2) (Pu)CR -> (Pu)CF \/ (Co)CR agachado -> CM agachado, SR em pé -> CF em pé XX Scissor Kick

3) (Pu)CR -> (Pu)CF \/ (Co)CR agachado -> CM agachado, SR em pé -> CF agachado XX Psycho Shot com SF, CR em pé -> CF em pé XX Psycho Crusher

4) Com o inimigo no canto - (Pu)CR -> (Pu)CF \/ (Co)SR em pé -> SF em pé XX Flying, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, (Vo)CR -> (Vo)CM, ..., (Vo)CR -> (Vo)CM, até que o Flying acabe
Antes que ele acabe, você pode flutuar para frente, fazer um Arremesso Aéreo no inimigo (não vai contar como parte do combo) e então (Vo)CF (OPC) XX Psycho Crusher no chão.

Combo Infinito

Com exceção do Combo Voador no Combo Expert Nº4, Vega não possui verdadeiros Infinitos.

GOUKI

Golpes Especiais

GouHadouken:
↓↘→+S
Air GouHadouken:
↓↘→+S (no ar)
GouTatsuMakiZankuKyaku:
↓↙←+C (pode ser feito no ar)
GouShouryuken:
→↓↘+S (pode ser feito no ar)
Teleport:
→↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Dive Kick:
↓↘→+C (no ar)
Overhead Chop:
→+SM
Hop Kick:
→+CM
Jumping Side Kick:
↑+CF (no ar)

Super Moves

Messatsu GouHadouken:
↓↙←+SSS (pode ser feito no ar)
Messatsu GouShouryuken:
↓↘→+SSS
Messatsu GouHadouken Rain:
↓↘→+SSS (no ar)
Raging Demon:
SR, SR, →, CR, SF

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF, Air GouHaDouKen

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF \/ CM agachado XX GouTatsuMakiSenPuuKyaku
2) (Pu)CF \/ SF em pé XX Mesatsu GouHaDouKen
3) Raging Demon, CM agachado (OPC) XX GouTatsuMaki-SenPuuKyaku

Combos Intermediários

1) (Pu)SF \/ (Co)SR em pé -> SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Air GouTatsuMakiSenPuuKyaku

2) (Pu)CM -> (Pu)SF \/ (Co)CR em pé -> CM agachado XX Messatsu Gou-ShouRyuKen

3) Raging Demon, CR agachado (OPC) -> SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM XX Air GouTatsuMaki-SenPuuKyaku

4) (Pu)CF XX Air GouTatsu-MakiSenPuuKyaku \/ CR agachado -> SF em pé XX Messatsu GouHaDouKen

5) (Pu)CM -> (Pu)CF \/ (Co)SR em pé -> CR agachado -> CM agachado XX GouTatsu-MakiSenPuuKyaku com CM, CM agachado (OPC) XX GouTatsuMaki-SenPuuKyaku com CF

6) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX Air GouTatsuMaki-SenPuuKyaku \/ CR agachado -> CM agachado XX GouTatsu-MakiSenPuuKyaku com CM, CR agachado (OPC) -> SF agachado /\ (SuPu)SR XX GouTatsu-MakiSenPuuKyaku com CF

7) Com o inimigo no canto - (Pu)CM -> (Pu)CF \/ (Co)SR -> SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF \/ CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé
**Nota: Para que todos os golpes após o CR agachado (OPC) conectem, você deve estar lutando contra outro Shotokan. Se você estiver lutando com qualquer outro, pule alguns golpes da seqüência. Uma seqüência segura é, geralmente, CR agachado (OPC) -> CM em pé -> CF em pé.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)CM -> (Pu)CF \/ (Co)SR em pé -> SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado /\ GouTatsuMakiSenPuuKyaku com CF

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM /\ (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu)↑+CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu)↑+CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu)↑+CM -> (Pu)↑+CF

Você irá novamente cair antes do oponente então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substitui-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

SHINING FORCE III シナリオ1 王都の巨神

No princípio, tudo era trevas...

Nos primórdios, o hoje falecido Mega Drive era apenas mais um console entre tantos outros. Apesar de se sobressair com todos os seus 16 Bit, o Mega Drive não possuía um game de RPG à altura de sua grandeza. Logo, sua sobrevivência se via ameaçada. Um console não sobrevive sem um bom game de RPG. Isso, na época, apenas no Japão. Tendo em vista isso, a Sega do Japão deu início a um projeto. Um projeto que nascera pequeno, mas que, com o tempo, ganhara força e adeptos. Um projeto conhecido apenas como "Shining".

Shining in The Darkness obtivera sucesso razoável, que incentivara a empresa a investir ainda mais na pepita que possuía em mãos. E assim nasceu Shining Force. Estourando como um dos melhores RPGs / Estratégia da época, obtendo mais sucesso que o próprio Phantasy Star (antes, o RPG chefe da Sega), SF1 unia em um único game tudo que os amantes de RPG queriam: ação, um bom enredo (já diferindo um pouco do típico "salve a princesa raptada", ainda abordado em Shining in The Darkness ou Phantasy Star 2), uma interface fácil e um toque essencial, a fantasia. Raças mitológicas dividindo espaços e espaços com humanos, dragões cruzando os céus, armas mágicas poderosas em mãos de guerreiros poderosos ou tiranos tão frios quanto o mais gélido dos icebergs. Era isso que faltava ao Mega Drive.

A série continuou a crescer, gerando novos frutos, bem como concorrentes semelhantes. Mas sempre a força brilhante foi tida como carro chefe, como guia de todos os demais. Isso, mesmo em outras plataformas. No Game Gear, novas versões de Shining Force, com alterações, enredos e heróis próprios. No Mega / Sega CD, Shining Force CD, unindo as duas maiores aventuras do mundo de SF.

E no Saturn estes frutos não poderiam faltar. Shining Wisdom, Shining The Holy Ark... Mas... Faltava algo. Algo que tentara ser sanado com games como Riglord Saga 1 e 2, Terra Phantastica, Super Robot Wars, Sakura Taisen ou a famosa série (lá no Japão, bem dito) Langrisser. Todavia, faltava um título que realmente fizesse jus ao nome "Shining" que carregava e que conseguisse desbancar os demais. Faltava uma nova versão de Shining Force.

Shining Force 3: Scenario 1 fora lançado no final do ano passado, sendo programado para três partes, a serem lançadas em separado. A primeira dessas três já mostra todo o potencial do game, trazendo inovações nunca vistas antes em algum Shining. E destas inovações nascera esta matéria. Aqui você poderá encontrar a explicação para a maioria de suas dúvidas, bem como a indicação de alguns dos personagens secretos e, posteriormente, listas de Skills (aliás, isso já tá virando moda, né? Final Fantasy Tactics, Front Mission 2, Grandia... Mas sacumé, né. Os leitores pedem, o chefão manda...) e de itens. Qualquer um dos tópicos que não constem aqui, você pode conferir nas próximas edições. Bem, sem mais demora, mãos à obra. Bem vindo ao mundo de Shining Force 3...

O Sistema de Menus

Apesar da interface simples e bastante dinâmica, algumas vezes é possível que se encontrem problemas quanto a utilidade de cada item do "menu em cruz" ou de "quatro pontas". Para os já acostumados com a interface das versões anteriores, não haverá problema algum em se adaptar a este menu, logo que apenas as posições de duas opções foram mudada (Member e Search), facilitando a jogabilidade.

O menu em cruz pode ser acionado através dos botões A ou C (este último somente caso não exista algo a ser explorado, pego ou alguém com quem se possa conversar) em qualquer local. Todavia, o menu que aparecerá será diferente para cada ocasião. Em batalhas, as opções permitirão o acionamento de ataques, magias e demais ações necessárias para o bom desenrolar de uma batalha. Você poderá encontrar maiores informações sobre este no tópico "As batalhas".

Estes tipos de menu também são utilizados em Shops e Igrejas, mas não são destes que trataremos aqui (pois são abordados de forma mais clara e ampla no tópico "Shops e Igrejas"). Os menus mais comuns, que aparecem com mais freqüência, são os que possibilitam a visualização dos Status, Itens, etc., acionados em qualquer local onde não haja inimigos, seja em mapas, seja em cidades.

A seguir estão a disposição de cada opção e uma breve explicação de cada uma.

● **SEARCH**

Indicada por um personagem carregando uma lupa, esta opção se localiza na ponta superior do menu, estando o cursor sobre ela (a opção) quando acionado (o menu). Com ela é possível se procurar por itens ou qualquer outro elemento no cenário. Todavia, quando há algo para ser encontrado e o botão C é pressionado, esta opção é automaticamente acionada, sem a necessidade de seleção. Até Shining Force 2 esta opção ocupava o lugar de onde hoje existe a "Members", causando aos jogadores certos transtornos,

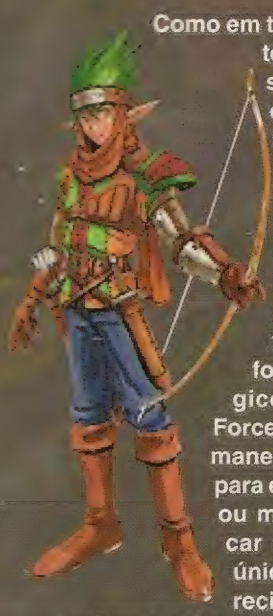
como entrar na tela de Status quando se desejava somente vasculhar algo ou uma região. Da nova forma adotada, este erro raramente acontecerá;

● **MAGIC**
Como o próprio nome diz, através desta você poderá visualizar a Lista de Mágicas possuída por cada um. Encontra-se na asa esquerda, sob a figura de um maguinho de toga soltando raios;

● **ITENS**
No braço direito da cruz. O saco de itens representa os itens que seus personagens carregam (e apenas os que vocês carregam), incluindo armas e demais equipamentos. Através deste menu pode-se também usar habilidades especiais de acessórios, itens e armas (quando possível). Informações mais aprofundadas sobre esta, vide "Os Itens";

● **MEMBERS**
Com esta opção é possível se visualizar os personagens e seus status. Armas equipadas, Skills possuídas e relacionamentos com outros personagens também são acessíveis por aqui. É a opção mais abaixo do menu, com a figura de alguns personagens saltando (ou algo semelhante). Para maiores dados sobre atributos, relacionamentos e Skills, consulte os tópicos "Os Atributos", "O Relacionamento" e "As Armas" respectivamente. Em SF1 esta opção não existia (mas sim a TALK), impedindo-o de ver os Status de seus guerreiros.

Os Atributos



Como em todo bom RPG estratégico, os vários personagens possuem características e defeitos próprios, representados pelos atributos. Os atributos são uma série de valores que definem o quão bom um personagem é em certas coisas, como força física, poder mágico, etc. Em Shining Force esses números permaneciam ocultos (talvez para economizar memória ou mesmo para simplificar a jogabilidade). Os únicos Status que apareciam eram o HP, o MP e o Level, além do Gold e os pertences do grupo. Somente em Shining Force 2 que passara a ser possível observar e comparar os valores. Mas a Sega não se contentara. Procurando amplificar a individualidade de cada personagem, surgiram novos atributos. De dezesseis anteriores (incluindo Gold, Nome e Class, bem como os pertences), passaram para mais de vinte! Sem dúvida uma evolução bastante assustadora mas, mesmo assim, benéfica.

Para visualizar os Status é necessário que se entre no menu principal (descrito no tópico anterior) e acesse as janelas de MEMBER. Feito isso, seis janelas se abrirão, cada uma contendo uma série de informações. A seguir, o significado de cada uma das janelas da Tela Principal de Status ou simplesmente 全体ステータス:

Janela Superior Esquerda

Nada de Status ou traduções. Aqui se localiza a foto do personagem que o cursor da Janela Inferior ilumina.

Janela Superior Central

As quatro magias (魔法) possíveis de serem possuídas pelo personagem iluminado pelo cursor serão mostradas nesta pequena Janela.

Janela Superior Direita

Aqui se localizam os equipamentos do personagem (装備), sendo uma arma e um acessório.

Janela Central Direita

Itens (持ち物) em geral. Os quatro itens que cada personagem pode carregar aparecem aqui.

Janela Central Esquerda

Aqui você consulta quantas peças de ouro (金貨) o grupo possui. Uma quantia acima de 100 já é razoável.

Janela Inferior Central

Uma versão minimizada da Tela de Status Individual. Aqui você encontra, colocando-se o direcional para os lados, os vários atributos dos personagens listados. Confira mais informações (bem como traduções) sobre estes na Tela de Status Individual.

Apertando-se C sobre algum dos personagens, você terá acesso à Tela de Status Individual, ou, em japonês, [illegible]. Aqui você terá todos os atributos (excetuando Gold Coins, encontrado na Tela de Status Principal) do personagem escolhido na tela anterior, na janela inferior central. Da mesma forma que a anterior, esta tela está dividida em janela ordenadas (seis, para ser mais exato), sendo que uma delas contém a barra mestra (que permitirá o acesso às outras telas de Status). Assim sendo, prossigamos com as traduções / explicações:

Janela Superior Esquerda

Novamente a foto do personagem escolhido.

Janela Central Direita

Aqui você encontra o bônus que o personagem dará aos personagens que tiverem boa afinidade com ele. Em outras palavras, caso ele possua "Defense" neste local, todos aqueles que tiverem um bom relacionamento com este personagem receberão um bônus (que varia de +5 a +15) no atributo Defense. Para um melhor entendimento sobre esse assunto, leia o tópico "O Relacionamento" mais adiante. São dois os atributos que podem receber bônus em caso de boa afinidade. São eles:

-攻撃: Attack Power
-防御: Defense Power

Como já dito, é aconselhável que você tenha lido o tópico "O Relacionamento" para o bom entendimento deste elemento.

Janela Inferior Esquerda

O número de derrotas (ou, para simplificar, o número de vezes que o personagem morrera em batalha) e oponentes derrotados (quantos ele já matou). Esta janela somente serve como um informativo para saber quem venceu mais inimigos, quem venceu menos oponentes (e, provavelmente, precisará ganhar mais nível aumentando o índice de oponentes derrotados). O Número de Vitórias (ou Kills, como nas versões anteriores) é representado pelos kanjis (ideogramas chineses, utilizados como formadores do terceiro alfabeto japonês) 撃破, enquanto o de Derrotas (Defeat em Shining Force 2), pelos kanjis 敗北.

Janela Inferior Central

Uma mera barra explicativa. Apesar de estar em japonês, todas as mensagens relacionadas a itens ou Status, bem como suas explicações, podem ser encontrados nesta barra.

Janela Superior Central

É a Barra mestra. Através dela é possível se acessar todas as demais telas de Status, na seguinte ordem (da esquerda para a direita): Status Individual, Magias, Itens e Relacionamento.

Janela Principal

Agora complica um pouco. Esta, como o próprio nome diz, é a janela principal da Tela de Status Individual. A essência do personagem como um combatente (pois, o que dá realmente vida a um simples boneco poligonal é seu Storyline e seu carisma próprios) se localiza nos números contidos nesta janela. Cada um destes atributos define o quão poderoso o personagem é. Além disso, aqui se encontra também os Status positivos e negativos (mais sobre isso adiante). Só há um probleminha... Todos os atributos (exceto HP, MP e EXP) estão em japonês... Mas nada que a sua Gamers não possa resolver. Confira abaixo as traduções para cada um dos valores que criaram seu personagem:

● NAME (名前)
Localiza-se logo na primeira linha desta janela. Como o próprio NOME diz, aqui você poderá conferir o NOME do personagem.

● CLASS (クラス)
É a profissão do personagem. Neste local consta a que classe de personagem ele(a) pertence. Não confunda, contudo, classe / profissão com raça. Na Profissão incluem-se classificações como Knights (Cavaleiros), Swordsmen (Espadachins), Mages (Magos), Clerics (Clérigos), etc. Já as raça possuem definições como Elven (Elfos), Centaurs (Centauros), Dwarves (Anões), etc. Exemplo: Masculyn é uma elfa, mas nem por isso neste local aparece エルフ. Ela, sendo uma Mage, possui neste local a designação 魔術師. A única excessão seria a Raça / Classe Birdman / Birdwoman. Para informações mais amplas, bem como as traduções, sobre o assunto, confira o tópico "As Classes".

● STATUS CONDITION (状態)
Estando logo ao lado direito do nome, os status definem a condição do personagem. Simplificando, aqui você poderá saber se seu personagem está envenenado, paralizado, amaldiçoado...

● HP ATUAL / MAX
Os Hit Points são os pontos de vida do personagem, ou, se preferir, quanto dano ele suporta antes de ser removido da batalha. O primeiro dos valores, o Atual, se altera toda vez que o personagem recebe ou se recupera de um dano. Já o segundo, o Max, apenas se altera quando se avança de nível ou mesmo caso algum acessório permita isso. Quando valor Atual chegar a zero, então o personagem / inimigo será automaticamente removido da batalha, estando impedido de lutar ou mesmo ser controlado, até que o mesmo seja ressuscitado (para personagens seus, claro).

● MP ATUAL / MAX
É a energia usada para se realizar as mágicas. Da mesma forma que o HP, o valor Atual se altera constantemente, toda vez que se solta uma mágica; o Max apenas quando sobe-se de nível.

● ATTACK POWER (攻撃力)
O poder de ataque do personagem. Esse valor determina a quantidade de dano causado aos oponentes quando o personagem ataca (redundante dizer, mas quanto maior o valor, maior será o dano).

● DEFENSE POWER (防御)
O poder de defesa do personagem é definido por este atributo. Um valor alto aqui reduz bastante o dano normal recebido.

● SPEED (素早さ)
A velocidade do personagem. Este valor é preponderante para a ordem em que os personagens agem. Diferindo-se de games como Front Mission (onde a ordem de ações era pré-definida, sendo dividido em dois Turnos, sendo um seu e o outro do oponente), em Shining Force 3 os personagens com maior valor em Speed atacam primeiro. Complicado? Duvido. Mas de qualquer forma, vejamos um exemplo:
Civarly, Justice e Grace entram na batalha, tendo, respectivamente, 7, 5 e 3 em Speed. Eles enfrentam dois oponentes, tendo um deles 4 e o outro 6 de Speed. Sendo assim, quem seria o(a) primeiro(a) a agir? A resposta é simples: Civarly. Seus sete pontos de Speed garantem à Knight a iniciativa. O próximo seria um dos inimigos. Em terceiro, Justice e suas bestas, sendo seguido pelo segundo dos inimigos. Por fim, Grace age. Aliás, uma curiosidade: em todas as versões de Shining Force os(as) curandeiros(as) são sempre os(as) últimos(as) a agir.
"Certo... Mas e quando existem personagens com o mesmo Speed?", você deve estar se perguntando. Aí complica um pouco. Isso normalmente ocorre com o inimigos, logo que em sua maioria estes são iguais em termos de Status. Dependendo da batalha, um deles atacará primeiro, sendo seguido pelos outros. E, a partir daí, esse primeiro inimigo a atacar será, pelo menos durante essa batalha, sempre o primeiro a atacar. Para os personagens não é muito diferente. Se dois ou mais personagens tiverem o mesmo valor em Speed, então o primeiro destes a agir será o primeiro a realizar suas ações até o final da batalha. Para alguns outros detalhes sobre a batalha, consulte o tópico "As Batalhas".

● LUCKY (運)
Sorte, um novo atributo. A sorte em Shining Force 3 influencia nos contra-ataques que, até a versão anterior eram aleatórios. Quanto maior a Sorte, maior o índice de ataques contra-atacados. A Lucky apenas se altera com o elevar dos níveis. Vide o tópico "As Batalhas"...

● MOVE (移動)
Representa a quantidade de quadrados nas quatro direções que o personagem pode andar durante seu turno. Nas diagonais este número diminui (pois a CPU considera que o personagem percorreu os dois quadrados antes de alcançá-la). O conjunto desses quadrados forma a Move Area. Esta é abordada com maiores detalhes no tópico "As Batalhas".

● EXPERIENCE (經驗值)

Este atributo marca a quantidade de Experiência do personagem. Para maiores informações e demais explicações, vide o tópico "A Experiência".

Ainda naTela de Status Individual, guiando-se através da barra mestra (na janela mais a topo), é possível, através dos direcionais para a esquerda e direita, se acionar os menus de Status individual, Magia, Itens e Relacionamento, respectivamente. Veja abaixo a descrição e tradução da tela de Status de Magia:

Janela Superior Esquerda

Mais uma vez a face do personagem. Talvez seja para você lembrar bem dele...

Janela Superior Central

A Barra Mestra, que permite o acesso a outras telas.

Janela Inferior Central

Descrições e explicações em geral. No geral sobre as magias da janela Central.

Janela Central

Aqui encontram-se as informações mais importantes para se conhecer um pouco mais sobre as magias que o personagem possui. Os três primeiros itens à esquerda são o Nome do Personagem, sua Classe e seu Nível. À direita estão o Nome da Magia, seu Nível (representado pelos quadradinhos vermelhos) e uma Ilustração de seu efeito. Abaixo, mais algumas informações.

● LEVEL MP EXPENDED DAMAGE (LV MP 効果量)

Respectivamente o nível, o MP gasto e o dano causado pela magia. Dependendo do nível da magia, mais linhas surgirão, contendo informações sobre o efeito de cada nível. Por exemplo, a magia Blaze. Em primeiro nível (somente um bloquinho vermelho) ela gasta 2 de MP, causando dano máximo de 6 HP. Com o avanço do personagem possuidor, logo surgirá a descrição da Blaze Level 2 (com dois bloquinhos vermelhos), com gasto de 6 MP por um dano máximo de 8 HP. Tudo isso descoberto apenas se consultando essa janela de Status. Para entender melhor as magias, o tópico "As Magias" está a sua disposição (aliás este negócio de procurar por mais informações já deve estar torrando a paciência, né? Perdoe-nos, mas foi a única alternativa encontrada...).

● Elemental (属性)

Lembra-se da materia Zokusei de Final Fantasy 7? Então aqui está ela escrita em Kanji. Mas voltando ao assunto, estes são os elementos aos quais o personagem pode ter maior proteção. Cada um dos ideogramas ao lado deste atributo representa um elemento (terra, água, vento, etc). Confira abaixo cada um desses elementos:

Flame.....炎

Water.....水

Thunder.....雷

Wind.....風

Lightness.....光

Darkness.....闇

● DEFENSE POWER (防御力)

"Legal, estes são os elementos... Mas... Todos os personagens possuem todas estas defesas?" você deve estar se perguntando. Não. Esse atributo localizado logo abaixo do Elemental indica o quão protegido o personagem é contra certo elemento. Mas atenção: ter proteção não quer dizer que ele, o personagem, seja imune a ataques baseados neste elemento. Uma proteção por flame, por exemplo, quer dizer que o personagem perderá menos HP quando atingido por magias ou armas mágicas com poder das chamas. Quanto mais alto o valor, melhor. Valores iguais a 0 significam que o personagem não possue resistência alguma. Exemplos? Sim, temos! Simbius possui estes dois Status da seguinte forma:

Flame 0
Water 0
Thunder 2
Wind 0
Lightness 5
Darkness 0

Traduzindo isso tudo, o espadachim possui resistência aThunder em 2 pontos, o que garante a ele uma perda um pouco menor de HP ao ser atingido por magias baseadas em trovão se comparado a personagens com um valor 0 neste atributo (se Simbius receber uma magia Spark Level1, ele perderá menos energia que um personagem sem estas proteção). Fora isso ele possui Lightness em 5 pontos. Nos demais elementos ele não possui proteção alguma (0 pontos).
Vale lembrar que magos e clérigos possuem uma maior proteção contra mágica, enquanto bárbaros e cavaleiros centauros possuem uma certa fraqueza quanto a esses tipos de ataque.

Depois de conhecer as telas de Status Individual e de Magias, agora vamos conhecer mais uma destas telas: a de Itens. Em japonês isso seriaアイテム ステタス . Aqui são mostradas as armas e equipamentos de cada personagens, além das Weapon Skills.

Janela Superior Esquerda

Sem comentários.

Janela Superior Central

A Barra Mestra novamente.

Janela Inferior Central

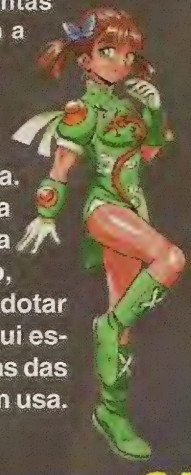
Aqui existem mais comentários sobre as armas e os itens. Para uma lista completa de itens e explicações sobre seu uso e carregamento, vide o tópico "Os Itens".

Janela Principal

Os três primeiros itens são, de cima para baixo, Nome, Classe e Nível do personagem. A direita do nome existe o nome da arma equipada, além de uma figura ilustrando-a. A direita do Level está o acessório equipado. Abaixo deste, os quatro itens carregados pelo combatente. Os atributos e perícias a seguir se localizam exatamente abaixo do Level.

● WEAPON TYPE SKILLS (武器系統 熟練)

Pode parecer estranho, mas a Weapon Type, em sua tradução literal, seria Weapon Family. Weapon Type é a mais provável tradução que será adotada em caso de uma versão em inglês. Mas, voltando ao assunto... Weapon Type indica o tipo de arma que você usa (Espada, Florete, Bastarda, Arco e Flecha...), indicado logo abaixo da classificação. E como cada tipo de arma possui um certo número de Skills, então a segunda das categorias dos atributos indica quantas técnicas você possui com a arma.



● Special Arts (必殺技)

Outra tradução estranha. No original isso seria algo como "Técnica da Morte Certa"... Estranho, né? Então resolvemos adotar o nome Special Arts. Aqui estão os nomes das técnicas das armas que o personagem usa.

Por fim, mas não menos importante, a Tela de Status de Relacionamento (支情).

Janela Central Esquerda

Estando entre as duas janelas de figuras, esta apresenta qual o relacionamento entre os personagens da foto. Para maiores informações, vide o tópico "O Relacionamento".

Janela Superior Esquerda e Inferior Esquerda

A primeira, como você sem dúvida já deve ter percebido, é a foto do personagem. A segunda é a foto do personagem escolhido para ver o que o primeiro sente por ele. Hmm... Complicou um pouco, né? Então vamos a um exemplo:
Dantares é o dono do Status consultado. Na tela de Relacionamento, com o direcional você escolhe Simbius. Na janela entre as fotos de ambos (a Central Esquerda) está o que o primeiro sente pelo segundo. Como ambos são de sexo masculino, eles jamais chegarão a apaixonados (Love Love)... Acho... De qualquer forma, para conhecer mais sobre os relacionamentos... Bom, acho que você já deve saber o que fazer...

Janela Superior Central

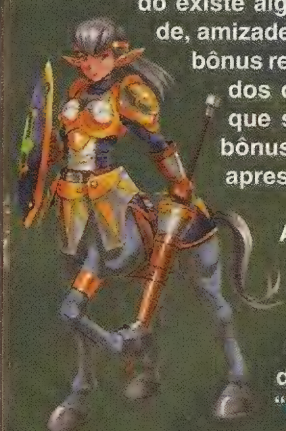
A Barra Mestra.

Janela Inferior Central

Descrição de relacionamento.

Janela Principal

A maioria das informações aqui contidas são idênticas às existentes na Tela de Status Individual. O único atributo que muda é o Status Condition, que se torna grupo, círculo de amigos (仲間). Nele você pode mover o cursor, escolhendo entre os vários personagens, para checar o relacionamento entre eles. Quando existe algo entre eles (amizade, amizade forte, amor, etc), os bônus recebidos são mostrados diante dos atributos que serão alterados. Um bônus de força + 10 será apresentado como:



Attack Power — 14 (valor original) + 10 (Bônus)

Como já mencionado, consulte o tópico "O Relacionamento".

A Experiência

Porque quem fica parado é poste

Sei que este título está até um pouco desgastado, manjado e tudo mais, mas o desenvolvimento dos personagens em um RPG quase sempre se dá através disso. Em games estratégicos mesclados ao Role Playing isso não é muito diferente.

Shining Force III utiliza o mesmo sistema utilizado em seus predecessores, também utilizado em Front Mission (a primeira versão), o que simplifica os vários de tipos de experiência, típicos de games da Square. Este se consiste em elevar o nível dos personagens todas as vezes que o marcador de EXP chegar a 100. Com o passar dos níveis, cada vez torna-se mais difícil se encher o marcador (entenda-se: a quantidade de experiência ganha diminui drasticamente).

A quantidade de EXP ganha varia de acordo com a ação realizada. Um ato simples, como curar um personagem ou atacar um oponente (sem matá-lo, contudo) garante uma quantidade bastante baixa. Matar um inimigo mais forte ou equiparado a você gera cerca de 45 pontos. Uma criatura menos poderosa que o personagem rende algo entre 15 a 30 EXP. Atacar um barril ou outro objeto inanimado do mapa de batalha, pouco mais que 5 pontos. Agora a maior excessão: durante a última batalha, onde se enfrenta o Grande Deus ( ), todos os inimigos, independentes do Level de seu personagem, caso mortos, dão EXP entre 30 e 45. Desnecessário dizer, mas é uma ótima oportunidade para se preparar os combatantes para o segundo cenário.

Mas voltemos ao assunto "evolução". Assim que o personagem atingir o décimo nível (LV 10), então ele estará apto a receber uma das marcas registradas da série: o Promote, ou promoção. Uma promoção é como a elevação de Classes de Vandal Hearts ou Tactics Ogre, onde um personagem, ao atingir certo nível, poderia optar por subir na hierarquia de sua classe (um cavaleiro se tornaria um paladino, uma maga em feiticeira e assim por diante). Todavia, para alguns personagens é aconselhável que se promova depois de alguns níveis ganhos além dos 10, recebendo bônus de classe muito maiores que se tivessem ganho assim que conseguiram o nível mínimo. Simbius, por exemplo, recebe melhores atributos caso seja promovido após os nível 12.

Para conhecer as classes, bem como suas elevações e nomes em japonês, consulte o tópico "As Classes".

As Alterações de Status

Porque as coisas mudam

Em Shining Force III não poderia faltar um dos principais elementos de RPGs estratégicos: as alterações de Status. Envenenamentos, paralisias, maldições, etc. Os guerreiros sempre estão sujeitos a esses efeitos em uma batalha. Alguns inimigos possuem técnicas que podem causar tais modificações, como os Sniper, que possuem um ataque com flechas que causam Poison. Mas os efeitos não se restringem a um simples envenenamento. Dependendo do Status que se sobrecaíra sobre o personagem, ele pode estar impossibilitado de lutar, confuso, amaldiçoado, etc.

Mas não só seus personagens sofrem. Os oponentes também podem sentir os efeitos causados por seus guerreiros. Existem armas, como a Venom Blade, que podem causar vários desses efeitos (no caso, a arma em questão causa o Status Poison). Mesmo Skills podem resultar em uma péssima surpresa para os oponentes. A Power Stomp, por exemplo, causa o Status Paralyse.

Existem alterações que continuam a afetar o personagem mesmo após a saída da luta. Um bom exemplo para isso é o Status Curse, que só é removido quando se utiliza a cura dada pela igreja. Em contrapartida existem outras, como Paralyse, que são apenas provisórios, ou seja, duram, no máximo do máximo, até o fim da batalha.

Aliás, caso tenha percebido, não existem Status benéficos em Shining Force. No máximo as magias fazem com que alguns de seus atributos, como Defense, subam, mas nada al;ém disso. Ou seja: nada de Barriers, MBarriers, etc.

Quando um personagem é afetado por uma dessas alterações, durante a batalha, na janela com os dados do personagem, no canto superior direito, ao lado do Level (com tantas indicações assim, duvido que você não ache...) aparecerá um pequeno ícone indicando o que afetou o personagem.

Confira a tabela abaixo para saber quais são e o que fazem os Efeitos Alteradores de Status, bem como sua duração e nome em japonês:

NOME EM INGLÊS	NOME EM JAPONÊS	DURAÇÃO	DESCRIÇÃO
Dark	睡眠	Alguns turnos ou até ser atingido	O personagem dorme, ficando impossibilitado de agir
Paralyse	マヒ	Alguns turnos	O personagem pode andar normalmente, contudo, caso designado para atacar ou usar algum item, há uma chance de 50 a 75% de chance de que ele fique paralizado e perca o turno
Poison	毒 (猛毒)	Até que o personagem seja curado ou morra	O personagem recebe uma certa quantidade de dano (que depende do nível do causador) a cada turno
Confuse	混乱	Alguns turnos	Você perderá o controle sobre o personagem e este passará a atacar alvos aleatórios, mesmo que sejam aliados
Fascination	魅了	Alguns turnos	O personagem é controlado pelo oponente, atacando os personagens como tal
Crazy	狂乱	Alguns turnos	Quase como Berserk. O personagem entra em frenesi, atacando somente (como uma espécie de Auto-Battle) ganhando bônus de força
Curse	呪い	Até que o personagem seja levado à igreja e receba a cura	Existe uma grande chance do personagem, quando designado para agir, fique parado, perdendo o turno, ou então receba metade do dano causado ao inimigo em caso de sucesso em um ataque. Algumas armas, as de Dark Matter, fazem isso
Can't Fight	戦闘不能	Alguns turnos	O personagem pode fazer qualquer coisa, desde procurar a andar. Contudo, ele estará impossibilitado de atacar ou soltar magias

GRANDIA

Mas está tudo em japonês... Pra que serve este item? Do que eu preciso para aprender novas magias? O que faz aquela magia? E esta outra técnica? Que benefícios terei com este novo escudo? Ganhei uma nova espada, mas o que ela faz de especial? Este acessório deve ter alguma utilidade...

CAPÍTULO 1:
As Tabelas...

Agora não tem desculpa. Depois de FFVII, FFTactics, Wild Arms, Front Mission 2 e Blá, Blá, Blá, todos para Playstation, com suas estratégias enormes, traduções de menus e todas aquelas tabelas, chegou a vez do Saturn dar as caras com dois excelentes games que merecem destaque e que já foram apresentados na edição passada: Shining Force III Scenario 1 e Grandia. Tratemos agora deste último. Como você já deve saber, Grandia é um dos melhores RPGs de todos os tempos, feito pela Game Arts (Alisia Dragoon e série Lunar entre outros), demorou quatro anos para ser lançado e tal. O jogo já vem fazendo um enorme sucesso e as cartas com dúvidas sobre o game já começaram a chegar. Para sanar todas as dúvidas e não deixar nossos leitores na mão, começamos agora com uma série de matérias explicativas sobre Grandia. Nesta primeira parte, trazemos as famosas tabelas com traduções do idioma japonês (desnecessário dizer que o game só saiu no Japão). Agora vamos entender cada tabela.

AS TABELAS DE ARMAS

Comecemos então pelas armas. Aqui, listamos as armas de cada tipo que você vai encontrar pelo jogo. Nestas tabelas, a linha do topo (com fundo azul) indica o tipo de arma (com nome em japonês seguido pelo nome em inglês) e tem o ícone referente a este tipo de arma em cada uma das pontas. Na linha seguinte (a linha amarela) temos os parâmetros que serão utilizadas para cada arma. Da esquerda para a direita estão: "NeJ", que é o Nome em Japonês (dispensa maiores comentários); "Nel", é o Nome em Inglês (desnecessário dizer o mesmo); "Ataque", é o poder de ataque da arma; "Outros Parâmetros", indica quais outras características do personagem equipado, além do ataque, a arma altera e, por fim, temos "Características", campo que indica alguma habilidade especial, além das alterações de Status, que a arma venha a possuir. Da segunda linha em diante (listrada de cinza claro e branco) estão listadas as armas propriamente ditas. No total, são 6 tabelas de armas: Axe (machados e machadinhas), Blade (espadas em geral), Bow (arcos-e-flecha, shurikens e dardos), Knife (facas), Mace (cajados e maças) e Whip (chicotes). Cada personagem pode usar apenas alguns destes tipos de armas.

斧 (AXE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
大ナタ	Big Nata	+18		Mais efetivo contra plantas
きこりのオノ	Lumberjack Hatchet	+23		Mais efetivo contra plantas
クレッアの力マ	Clep Schyte	+25		
破壊のオノ	Destruction Hatchet	+35		Causa magia Zunga
バスターアックス	Buster Axe	+52	MOVE -25	
フロッグアックス	Frog Axe	+28		
まっぷたつのオノ	Mapputatsu Hatchet	+41		Causa Morte Súbita
竜骨アックス	Dragon Bone Axe	+38	MOVE -10	

刀剣 (BLADES)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
アイスブレード	Ice Blade	+40		Atributo: *Snow*; causa a magia Korude
アーミーサーベル	Army Saber	+22		
ギールソード	Girl Sword	+38		Indica localização de itens
剣魚の刀	Fish Blade Katana	+29		
サイレントソード	Silent Sword	+40		Causa Magic Cancel
シャドーソード	Shadow Sword	+34	MOVE -15	Causa Morte Súbita
聖剣ロレンツォ	Holy Blade Laurence	+49		Diminui a defesa do inimigo
精霊の剣	Soul Energy Blade	+70		Geralmente, recuperação de SP é 3X maior
なまくら刀	Namakura Katana	+9		
バトルサーベル	Battle Saber	+48		
炎の剣	Flame Blade	+38		Mais efetivo contra seres aquáticos
マン・ゴーシュ	Man Gosh	+44	DEFENSE +10	
名刀ヒムラ	Namae Katana Himra	+22		
木剣	Wood Blade	+7		

射撃 (BOWS)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
アーミーダーツ	Army Darts	+18		
カフー手一剣	Kaful Shuriken	+26		
サンダーアロー	Thunder Arrow	+50		
手作りダーツ	Manufactured Darts	+7		
ディスカス	Discus	+53		Mais efetivo contra insetos
飛魚の弓矢	Flying Fish Bow and Arrow	+25		
はまの弓矢	Beach Bow and Arrow	+45		Mais efetivo contra almas confinadas
ファイヤーダーツ	Fire Darts	+41		Atributo: *Fire*
フリントの弓矢	Flint Bow and Arrow	+20		
ブーメラン	Boomerang	+33		
魔神手一剣	Demon God Hand Shuriken	+64	AGILITY +20	

ナイフ (KNIFE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
アイスピック	Icepick	+38		Atributo: *Snow*
アサシンダガー	Assassin Dagger	+50		Causa Morte Súbita (grande possibilidade)
こんべきナイフ	Konbeki Knife	+25		Atributo: *Water*
血ぬられたナイフ	Blood Soaked Knife	+55		Mais efetivo contra seres humanos
毒どくナイフ	Poison Knife	+35		Causa Poison (grande possibilidade)
とっぷうのナイフ	Toppuu Knife	+24		Atributo: *Wind*
ハンターナイフ	Hunter Knife	+18		
ピヨリンナイフ	Pyorin Knife	+33		Causa Paralysis
フリントナイフ	Flint Knife	+20		

メイス (MACE)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetro	Características
雨雲の杖	Rain Cloud Cane	+26		Causa a magia Mulnya
ウォーハンマー	War Hammer	+43	MOVE -10	
かたりべの杖	Kataribe's Cane	+22		Cura Confuse
キラキラロッド	Shinning Rod	+42		Magias saem mais rápido
金属バット	Metal Batt	+10		
こうぼくのねっこ	Koubokus Nekko	+33		Cura Magic Cancel durante a batalha
次元の杖	Dimension Cane	+38		Teleporta na hora do ataque
将軍の杖	General's Cane	+55		
聖なるメイス	Holy Mace	+20		Mais efetivo contra almas confinadas
ファイヤーロッド	Fire Rod	+25		
ホームランハンマー	Romusan Hammer	+36		
ラシークハンマー	Rashecki Hammer	+50		

ムチ (WHIP)

NeJ	Nel	Ataque	Outros Parâmetros	Características
イバラのムチ	Arrogant Whip	+15		
いましめのムチ	Admonish Whip	+56		Faz o inimigo parar de se movimentar
霧裂きのムチ	Fog Tear Whip	+20		Mais efetivo contra monstros de forma indefinida
サボテンのトゲ	Subten Thorn	+38		
灼熱のムチ	Maximum Heat Whip	+30		
大蛇のムチ	Big Snake Whip	+33		Causa Poison
帝王のムチ	Emperor Whip	+53	Eficiência de Skill Level +2	
ナマズのヒゲ	Namas Hige	+43		Atributo: *Water*
モーニングスター	Morning Star	+40	MOVE -15	
烈風のムチ	Extreme Wind Whip	+27		Causa magia Ren'na

AS TABELAS DE ARMADURAS

Tá. Agora você já conhece as armas e sabe como bater nos inimigos. Mas como você vai se defender? Ha, ha. Para isso existem os equipamentos de defesa. As tabelas de armaduras têm a linha de topo com fundo verde, o nome do equipamento em japonês seguido pelo seu nome em inglês e o ícone representativo do equipamento em cada uma das pontas. Assim como nas tabelas de armas, nestas a segunda linha (de fundo amarelo) contém os tópicos abordados para cada equipamento. "NeJ" e "Nel" você já sabe que são, respectivamente, Nome em Japonês e Nome em Inglês; já "Defesa" indica, em números, quanta proteção o artefato vai conferir ao personagem com ele equipado; em seguida temos as modificações dos "Outros Parametros", além da defesa, que o equipamento causa e, por fim, estão indicadas as outras "Características" especiais, caso o equipamento possua alguma. Novamente, os equipamentos são listados da segunda linha em diante, nos campos listrados em cinza e branco. São 4 tabelas para os equipamentos de defesa: Armor (desde camisetas e aventais até biquínis e armaduras, o ícone é uma espécie de blusa), Helmets (elmos, chapéus, turbantes, máscaras e até fitinhas de cabelo, representados pelo ícone do chapéu, ou quase isso), Shield (vários escudos e também algumas luvas, com o ícone do escudo como indicador) e Shoes (sapatos, botas, chinelos e sandálias em geral, o ícone é o sapato). Estes equipamentos podem ser usados por todos os personagens, salvo raras excessões, como equipamentos que podem ser usados apenas por mulheres.

かぶと (HELMETS)

NeJ	Nel	Defesa	Outros Parâmetros	Características
アゲハ帽子	Ageha Hat	+12	Resistência a Confuse Level +3	
安全ヘルム	Safety Helm	+3		
オーガヘルム	Orga Helm	+20	MOVE -10	
カウボーイハット	Cowboy Hat	+4		
カリスマヘルム	Charisma Helm	+26	AGILITY +30	
奇妙な帽子	Strange Hat	+?		Teleporta na hora do dano
サボテンヘルム	Subten Helm	+13	Resistência a Magic Cancel Level +3	
神秘の仮面	Mistery Mask	+17		Avanço na barra de IP é mais lento
ストーンヘッド	Stone Head	+9		Ataque desferido não é evadido
精霊のかぶと	Soul Energy Helmet	+42		Evita Morte Súbita
デスマスク	Death Mask	+26		Avanço na barra de IP é mais rápido
天使の帽子	Angel Hat	+23		Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
鉄ナベ	Iron Pan	+1		
ドクロのかぶと	Dokuro Helmet	+12		
登山帽	Climber Hat	+5		
バトルヘルム	Battle Helm	+23	Resistência a Magic Cancel Level +3	
羽つきターバン	Feather Moom Turban	+13		
ヘッドギア	Headgear	+7		
リボン	Ribbon	+1		

靴 (SHOES)

NeJ	Nel	Move	Defesa	Outros Parâmetro	Características
ウイングブーツ	Wing Boots	+50	+7		
うさぎのくつ	Rabit Shoes	+30	+5		
ウルフブーツ	Wolf Boots	+40	+10		
エアスニーカー	Air Sneeker	+48			
オーガブーツ	Orga Boots	+20	+8		
かんじき	Kanjki	+10	+8		
クィーンブーツ	Queen Boots	+0	+0		Causa Skill Cancel na hora do ataque
次元のくつ	Dimension Shoes	+0	+0		Teleporta na hora do ataque
忍びのわらじ	Spy Waraji	+20	+5		
精霊のくつ	Soul Energy Shoes	+50	+30		
鉄ゲタ	Iron Geta	-20	+13		
虹のハイヒール	Rainbow High Heels	+0	+5		Teleporta na hora do dano
バトルブーツ	Battle Boots	+0	+20		Evita Morte Súbita
ハンターブーツ	Hunter Boots	+30	+1		
飛竜のくつ	Flying Dragon Shoes	+5	+4		
ビーチサンダル	Beach Sandal	+15			
不思議なきぐつ	Miracle Wood Shoes		+3		Teleporta na hora do dano
ヘヴィブーツ	Heavy Boots	+0	+10		
マッハブーツ	Mahha Boots	+30	+5		

鎧 (ARMOR)

NeJ	Nel	Defesa	Outros	Características
ウォーリアーメイル	Warrior Mail	+32	Resistência a Skill Cancel Level +3	
エプロン	Apron	+1		
お出かけ服	Clothes to go out	+2		
大ヨロイ	Big Yoroi	+12		
オーラアーマー	Aura Armor	+35	Eficácia de Skills Level +1	
カエルシャツ	Frog Shirt	+10	Resistência a magias de *Water* Level +1	
カメレオンアーマー	Chameleon Armor	+18		Ocasionalmente teleporta na hora do dano
くさりかたびら	Sharp Chain	+19		
剣魚のヨロイ	Fish Blade Yoroi	+12		
サボテンアーマー	Subten Armor	+21	Resistência a Skill Cancel Level +3	
シェルアーマー	Shell Armor	+8		
士官の服	Political Clothes	+9		
忍びの服	Spy Clothes	+10		
スカルアーマー	Scar Armor	+15		
戦いのビキニ	Battle Bikini	+10	ATTACK +4	
ダークアーマー	Duck Armor	+22		Dano recupera bastante SP
天使のローブ	Angel Robe	+33		Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
飛竜のベスト	Best Flying Dragon	+14	Resistência a magias de *Fire* Level +2	
プラグスーツ	Plug Suit	+21	AGILITY +15	
古びたヨロイ	Ancient Yoroi	+4		
兵士の服	Soldier Clothes	+7		
冒険服	Adventurer Clothes	+2		
魔導師の服	Demon Master Guide Clothes	+23	Resistência a todas as magias Level +1	
ミンクのコート	Mink's Coat	+25	Resistência a magias de *Snow* Level +5	
モゲ服	Moge Clothes	+30		
妖精のローブ	Fairy's Robe	+10	Resistência a Confuse e Sleep Level +2	

盾 (SHIELD)

NeJ	Nel	Defesa	Outros Parâmetros	Características
ウアイ貝のたて	Way Shellfish Shield	+8		
エスカルゴのたて	Escargot Shield	+7		
オークのたて	Orc Shield	+3		
ガントレット	Gauntlet	+20	ATTACK +10	
キノコのたて	Mushroom Shield	+9	Resistência a Sick Level +1	
毛糸の手袋	Knitting Wool Glove	+1		
こうらのたて	Carcass Shield	+5		
精霊の盾	Soul Energy Shield	+45	Resistência a todas as condições anormais Level +4	
月影のたて	Moon Shade Shield	+21	Resistência a magias de *Snow* Level +2	
ナベのふた	Pan Cap	+1		
パワーシールド	Power Shield	+10	ATTACK +7	
光のこて	Light Glove	+25	Resistência a todas as magias Level +1	
飛竜のこて	Flying Dragon Glove	+5		
ヘヴィシールド	Heavy Shield	+23	MOVE -20	
魔境のたて	Evil Region Shield	+13		Contra-ataca ataques comuns eventualmente
まほうの手袋	Magic Glove	+20		
ラフア花のたて	Lafa Flower Shield	+19	Efetividade de Magias Level +1	
リーフシールド	Reef Shield	+12	Resistência a Poison Level +2	
ワニ革のこて	Wani Leather Shield	+12		

A TABELA DE ACESSÓRIOS

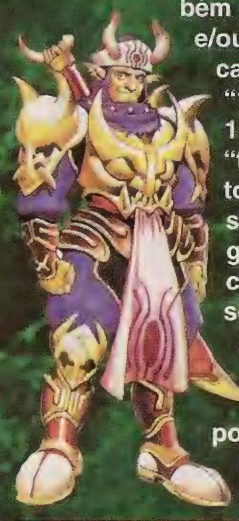
Sem muitos segredos. Esta tabela tem a linha superior com fundo roxo, nome Acessório em japonês seguido pelo mesmo em inglês e o ícone do anel nas pontas. A linha abaixo também já é conhecida. É formada por "NeJ", "Nel", "Mudanças de Status" (que indica como o acessório vai mudar as características físicas de seu personagem) e "Características" (onde é mostrado qualquer outro efeito que o acessório tenha). Nem é necessário dizer que nas linhas listradas da segunda em diante estão listados os acessórios. Esta é uma tabela única pois esta categoria (acessórios) abrange uma grande diversidade de artefatos para seus personagens. Tem medalhas, encantos, crachás, anéis, talismãs, faixas, mantos, anks, pedras, óculos e afins. Estes acessórios são equipáveis em todos os personagens.

アクセサリー (ACCESSORY)

NeJ	Nel	Mudanças de Status	Características
アストラルの奇跡	Astral Premonition		Recebe o dobro de experiência para Skill de armas
あまがっぱ	Amagappa		Evita o Status Sleep
アンクレット	Anklet	MOVE +30	
いにしえのメダル	Inichie's Medal		Ataque recupera um pouco de SP
エナジーチャーム	Energy Charm		Gasto em SP cai pela metade
エリートバッジ	Elite Badge	AGILITY +33	
エーテルの奇跡	Æther Premonition		Recebe o dobro de experiência para Skill de magias
カウンターリング	Counter Ring		Contra-ataca ataques comuns algumas vezes
風の護符	Wind Protect Sign	Resistência a magias de *Wind* Level +4	
救護の守り	Salvation Talisman	DEFENSE +15	Recupera um pouco de HP continuamente durante a batalha
鎖のピアス	Piece of Chain	ATTACK +10, Resistência a Skill Cancel Level +3	
黒帯	Black Belt	Eficácia de Skill Level +2	
光神の守り	Light God's Charm	Resistência a magias de todos os tipos Level +1	
混乱の護符	Chaos Protect Sign		Evita o Status Confuse
士官バッジ	Political Badge	AGILITY +15	
シュラの魂	Shura's Soul	Número de ataques (Combo e Critical) +1	
森林の護符	Woods Protect Sign	Resistência a magias de *Water* e *Earth* Level +2	
スカラベ	Scarab	Resistência a Poison, Sick e Intoxicated Level +4	
先祖の守り	Ancestor's Talisman	Resistência a Sick Level +4	
即死の護符	Sudden Death Protect Sign		Evita Morte Súbita
ソニックベルト	Sonic Belt	AGILITY +70	
耐火マント	Anti-Fire Cloak	Resistência a magias de *Fire* Level +2	
タイタンリング	Titan Ring	ATTACK +5	
戦いのアンク	Ank of Battle	ATTACK +10	
玉虫の守り	Bug Jewel Talisman	DEFENSE +10	
つけもの石	Pickles Stone	Ataque desferido não é evadido	
爆裂の護符	Meteor Protect Sign	Resistência a magias de *Meteor* Level +2	
ひすいのチャーム	Hisui's Charm	ATTACK +2	
武神の守り	War God's Talisman		Evita Skill Cancel e Magic Cancel
炎の護符	Fire Protect Sign	Resistência a magias de *Fire* Level +4	
ホーリーリング	Holy Ring	DEFENSE +10, Resistência a todas as magias Level +2	
魔眼石	Demon Eyeball Stone		Magias saem mais rápido
魔剣士の守り	Talisman of the Evil Sword	DEFENSE +5, Resistência a todas as magias Level +1	
マヒの護符	Paralysis Protect Sign		Evita o Status Paralysis
幻のシルク	Silk of Illusion	Resistência a magias de *Snow* Level +4	
みきわめメガネ	Mikiwame's Glasses	Resistência a Critical Level +2	
病の護符	Sick Protect Sign	Resistência a Sick Level +3	
勇気のバッジ	Courage Badge	AGILITY +2	
竜のウロコ	Dragon's Scale		Dano abaixo de 10 é anulado
連続玉	Consecutive Balls		1 ataque extra para Combo

AS TABELAS DE ITENS

Estas você vai utilizar bastante. Dá até para prosseguir no jogo usando a sua intuição (ou observação) para utilizar-se somente dos itens que têm indicações como HP, MP ou SP entre os caracteres japoneses, mas sua jornada será muito mais fácil e empolgante se você souber para que serve cada item e também em que situação usá-los. As tabelas de itens têm a linha superior de cor vermelha, nome em japonês seguido pelo nome em inglês (e descrição no caso da tabela abaixo), ambas possuem o ícone do saquinho marrom amarrado com uma cordinha. Na tabela à direita estão listados os itens comuns que possuem os efeitos mais variados e na tabela abaixo estão os itens que melhoram certas características do personagem alvo. Em ambas são abordados os campos "NeJ" e "Nel" pra variar e também o campo "Efeito", onde é indicada a função do item, ou seja, para que ele serve. Além disso, na tabela da direita temos também o campo "Alcance", que indica quem e/ou quantos será(ão) afetado(s). Os alcances são um pouco óbvios, tipo, para "1 aliado" o item pode ser usado para 1 personagem de seu grupo ou para "todos os inimigos" o item vai afetar todos os integrantes do grupo adversário por exemplo. Os itens que afetam "alcance do inimigo" ou "alcance dos aliados" vão afetar todos os personagens (aliados ou inimigos, dependendo do alcance) que estiverem no raio de ação do item usado. Os itens que quebram com o uso contínuo podem ser usados várias vezes (o mesmo item) até que ele se quebre, ou seja, você usa até acabar.



アイテム (ITENS QUE AUMENTAM STATUS)

NeJ	Nel	Efeito
赤色クレヨン	Red Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Fire* (Sue)
撃ち方絵日記	Conqueror Picture Diary	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Bows (Sue)
剣の極意書	Idealistic Blade Letter	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Blades (Gadwin)
生命の果実	Life Fruit	Aumenta HP máximo em 10 ponto
生命の種	Life Seed	Aumenta HP máximo em 3 pontos
全能果実	All Skill Fruit	Aumenta ATTACK, DEFENSE, AGILITY e MOVE em 3 pontos
速攻の種	Quick Attack Seed	Aumenta AGILITY em 1 ponto
空色クレヨン	Sky-Blue Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Wind* (Sue)
たたき方絵日記	Attacker Picture Diary	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Maces (Sue)
たたきまくりの巻	Attacker's Scroll	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Maces (Milda)
力の種	Power Seed	Aumenta ATTACK em 1 ponto
茶色クレヨン	Brown Crayon	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Earth* (Sue)
土の極意書	Idealistic Earth Letter	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de *Earth* (Gadwin)
走りの果実	Run Fruit	Aumenta MOVE em 3 pontos
走りの種	Run Seed	Aumenta MOVE em 1 ponto
秘技の果実	Secret Skill Fruit	Aumenta SP máximo em 5 pontos
火の極意書	Idealistic Fire Letter	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de *Fire* (Gadwin)
まっぷたつの巻	Mapputatsu's Scroll	Adiciona em 1/3 o valor de experiência de Axes (Milda)
守りの果実	Defense Fruit	Aumenta DEFENSE em 3 pontos
守りの種	Defense Seed	Aumenta DEFENSE em 1 ponto
魔力の果実	Power Demon Fruit	Aumenta MP máximo de todos os níveis em 2 pontos
魔力の種	Power Demon Seed	Aumenta MP máximo de todos os níveis em 1 ponto
水色クレヨン	Light-Blue Crayon	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de *Water* (Sue)
めった切りの巻	Rarely Cut Scroll	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Blades (Milda)
モゲの教え1	Moge Teach 1	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Knifes (Mel)
モゲの教え2	Moge Teach 2	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Blades (Mel)
モゲの教え3	Moge Teach 3	Aumenta em 1/3 o valor de experiência de Bows (Mel)

アイテム (ITEM)

NeJ	Nel	Alcance	Efeito
青い薬	Blue Medicine	1 Aliado	Recupera 20 MP de todos os Levels
赤い薬	Red Medicine	1 Aliado	Recupera 200 HP
打ち上げ花火	Strike Fireworks	Alcance do inimigo	Causa 120 de dano
ウルトラドリンク	Ultra Drink	Todos os aliados	Recupera 20 SP
栄養ニンジン	Nutritive Carrot	1 Aliado	Recupera 40 HP
黄金の秘薬	Secret Gold Medicine	Todos os aliados	Recupera 30 SP
お菓子セット	Candy Set	1 Aliado	Recupera 10 HP
温泉ココナッツ	Hot Spring Coconuts	1 Aliado	Recupera 80 HP
音速のクルミ	Speed of Sound Nuts	1 Aliado	AGILITY Level +2
かけ、しのクルミ	Kake, Shi Nuts	Alcance dos aliados	MOVE Level +2
かまいたちの書	Letter for us	Todos os inimigos	Causa 100 de dano
がまんのクルミ	Patience Nuts	Todos os aliados	DEFENSE Level +2
傷薬	Wound Medicine	1 Aliado	Recupera 40 HP
気付け薬	Revive Medicine	1 Aliado	Cura o Status Confuse
救急セット	Ambulance Set	Todos os aliados	Recupera 60 HP
きれいな宝石	Pretty Jewel		Vendida por 5000 a 10000
草もち	Grass Rice Cake	1 Aliado	Recupera 80 HP
グラギンの書	Gragin's Letter	Alcance do inimigo	Causa 70 de dano
黒いマニキュア	Black Manicure	1 Aliado	ATTACK Level +3
ゲンキ草	Health Herb	1 Aliado	Recupera 80 HP
源肉	Origin Meat	1 Aliado	Recupera 150 HP
混乱のリュート	Chaos Route	1 Inimigo	Causa Status Confuse (Quebra com o uso contínuo)
シャキアの巻物	Jakia's Scroll	1 Inimigo	Causa 120 de dano
シャキードの書	Jakied's Letter	Todos os inimigos	Causa 280 de dano
白いサルファ草	White Salfa Herb	1 Aliado	Recupera 35 HP
しんくの秘薬	Vaccum Secret Medicine	Todos os aliados	Recupera 150 HP
信頼のきずな	Kizuna Trust	1 Aliado	Adiciona IP, (Quebra com o uso contínuo)
スミルナ草	Smirna Herb	Todos os inimigos	DEFENSE Level -1
スモークサーモン	Smoke Salmon	1 Aliado	Recupera 75 HP
聖火	Holy Fire	Alcance do inimigo	Causa 30 de dano, mais efetivo contra almas confinadas
ダイナマイト	Dynamite	Alcance do inimigo	Causa 70 de dano
たきぎの火種	Takigi's Fire Seed	Alcance do inimigo	Causa 80 de dano, mais efetivo contra plantas
チョルラの花	Cholra's Flower	1 Aliado	Recupera 3 MPs de Level 1
テクテク草	Teku-Teku Grass	Todos os inimigos	MOVE Level -3
点眼薬	Eye Spot Medicine	1 Aliado	Cura o Status Sleep
毒消し草	Anti-Poison Herb	1 Aliado	Cura o Status Poison
トドイアのネモ	Toppleia's Hole	1 Aliado	Recupera 20 SP
ドリームトリュフ	Dream Truf	1 Inimigo	Causa o Status Confuse
トルテの草笛	Torte Reed Pipe	Todos os aliados	Cura o Status Sleep
なないろ昆布	Nanamu's Descendant Clothes	1 Aliado	Recupera 100 HP
涙の宝石	Tear Gem	1 Aliado	Recupera 3 SP (Quebra com o uso contínuo)
南国バナナ	South Country's Banana	1 Aliado	Recupera 12 HP
ノロノロ草	Slowly Herb	1 Inimigo	AGILITY -2
ばいよう液	Cultivation Fluid	Alcance do inimigo	Ataque que causa o Status Sick
バオバブの実	Baobadu's Fruit	1 Aliado	Recupera 10 SP
ハチミツ	Bee	1 Aliado	Recupera 100 HP
バモーの実	Bamou's Fruit	1 Aliado	Recupera 4 MPs de Level 2
パワーキノコ	Power Mushroom	1 Aliado	ATTACK Level +3
万能薬	Ten Thousand Talents Medicine	1 Aliado	Cura todos os Status anormais
秘技のかいじゅ	Secret Skill of the Monster	1 Aliado	Cura o Status Skill Cancel
復活の秘石	Secret Stone Revival	No próprio personagem	Usado apenas em batalhas, ressusita o personagem quando ele morre
ヘナヘナ草	Nahe-Nahe Herb	1 Inimigo	ATTACK Level -2
ほうたい	Bandage	1 Aliado	Recupera 50 HP
マッスルキノコ	Matthur Mushroom	1 Aliado	MOVE Level +3
マナエッグ	Mana Egg	1 Aliado	Aprender magia
マヒなんこう	Paralisys Pomade	1 Aliado	Cura o Status Paralysis
魔法のかいじゅ	Magic Monster	1 Aliado	Cura o Status Magic Cancel
魔法のランプ	Magic Lamp	1 Aliado	Recupera 2 MPs de todos os Levels (Quebra com o uso contínuo)
魔法のルージュ	Magic Lush	1 Aliado	AGILITY Level +3
ミケロマの巻物	Mikeroma Scroll	Todos os aliados	Recupera 50 HP
みなぎるクルミ	Minagiru Nuts	1 Aliado	ATTACK Level +2
ミラクルドリンク	Miracle Drink	Todos os aliados	Recupera 5 MP de todos os Levels
ムーニャの巻物	Mulniya Scroll	Todos os inimigos	Causa o Status Sleep
無音のオーブ	No Sound Orb	1 inimigo	Causa o Status Magic Cancel
ヨミの復活薬	Yomi Revival Medicine	1 Aliado	Revive personagem
ライガの巻物	Raiga Scroll	Alcance do inimigo	Causa 180 de dano
雷神の怒り	Angry Thunder God	Todos os inimigos	Causa 120 de dano
落雷の巻物	Falling Thunder Scroll	Todos os inimigos	Causa 150 de dano
レスキューセット	Rescue Set	Todos os aliados	Recupera 120 HP
ワクチン	Vaccine	1 Aliado	Cura o Status Sick

AS TABELAS DE MAGIAS

Na próxima página você vai conferir as tabelas de magias. Estas já são tabelas um pouco mais complexas e exigem uma explicação mais detalhada. As tabelas de magias têm a linha superior azul clara com o ícone da bola de cristal e o nome em japonês seguido pelo nome em inglês. A segunda linha se divide em dois campos: o campo VERDE e o campo VERMELHO. O primeiro é onde estão as informações básicas sobre cada magia. Começando pelos manjados "NeJ" e "Nel". A coluna seguinte mostra o "NdS" (Nível de Skill). O NdS indica qual o nível de Skill necessário em certo Elemental para se obter a magia, observe que algumas magias precisam de Skill em dois Elementais diferentes para ser "aprendida". Aí vai a lista de Elementais:

EARTH

WATER

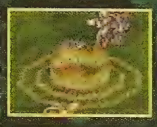
FIRE

WIND

Desta maneira, a magia de nível 3 Dezun necessita de nível 20 em Earth e nível 18 em Fire, por exemplo. Entendido? Então passemos para a próxima coluna. Em "MP Gasto" você confere qual a quantidade de MP necessária para se fazer a magia (lembre-se que magias de nível 1 gastam MP de nível 1, magias de nível 2 gastam MP de nível 2 e de nível 3 gastam MP de nível 3). A coluna "Efeito" é auto-explicativa, simplesmente indica qual o efeito da magia, ou seja, o que ela faz ou causa. Agora a coluna "Alcance", que também precisa de mais uma bela explicação. Veja que a coluna é preenchida por estrelas, cada número de estrelas indica um alcance diferente, quanto mais estrelas maior é o alcance da magia. Veja agora a lista de alcance:

★ Pega apenas em um personagem (inimigo se for magia de ataque ou Status negativo ou aliado se for de cura ou Status positivo)

★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação limitado, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Burn"



★★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação médio, equivalente ao raio da magia de nível 1 "Ran'na"

★★★★ Pega os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica) em um raio de ação vasto, equivalente ao raio da magia de nível 2 "Burn Flame"

★★★★★ Pega todos os personagens (inimigo se for magia maléfica ou aliado se for magia benéfica)

Esclarecido o sistema de alcance, vamos para a coluna "Poder", a última coluna do campo verde. Esta coluna também é indicada por estrelas, mas esqueça as estrelas de alcance,

estas são diferentes. A quantidade de estrelas aqui indicam o poder da magia (apenas para magias de ataque ou cura, as de Status e outros efeitos não precisam desta indicação), ou seja, o quanto a magia vai curar ou danificar o(s) personagem(ns), quanto mais estrelas mais poderosa é a magia. Agora vamos ao campo da direita, o campo VERMELHO. Aqui estão os nomes dos personagens principais ("Justin", "Sue", "Fiena", "Gadwin", "Rap" e "Liete"), em japonês (acima) e em inglês (abaixo). Este campo é preenchido por ○, de forma que todos os personagens que tiverem um ○ na linha da magia em questão, são os personagens que podem aprendê-la, aqueles que não têm o ○ não podem aprender tal magia. Assim, pegamos como exemplo a magia de nível 2 Keromam. Veja que Justin, Fiena e Rap têm ○ nesta magia, isso significa que eles, e apenas eles poderão aprender esta magia. Pronto! Por esta edição é só. Na próxima Gamers, confira as tabelas de Skills dos personagens, tradução de menus, noções básicas e avançadas de jogo e outras cositas mas.

LV1の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 1)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ヴァーン	Burn	1	1	Ataque	★★	★	○	○	○	○	○	○
ライガ	Raiga	5 · 4	11	Ataque	★★★★	★★★	○	○				○
ヒューイ	Hyuui	1	2	Ataque	★★★	★	○	○	○		○	○
シャキア	Jakia	3 · 2	2	Ataque	★	★★★	○	○	○			
ピキン	Pikin	6 · 5	3	Diminui MOVE	★★★★★		○					○
ケロマ	Keroma	1	1	Recupera pouco HP	★	★	○	○	○		○	○
ムーニャ	Mulnya	3	2	Causa Sleep	★★★★★		○	○	○		○	
キュール	Cure	3 · 2	1	Cura Poison	★		○	○	○			
ディガ	Diga	1	1	Aumenta DEFENSE	★★★★★		○	○	○	○	○	○
ズンガ	Zunga	7 · 6	7	Ataque	★★★	★★	○	○		○		○
ランナ	Ran'na	2	1	Aumenta MOVE	★★★				○		○	
ポズ	Pose	5 · 3	2	Causa Poison	★★★						○	○
ストラム	Stram	6 · 5	3	Diminui ATTACK	★						○	○
デフロス	Defros	6	3	Diminui DEFENSE	★★★★★			○		○	○	
フオ	Wao	5 · 5	3	Aumenta ATTACK	★			○		○	○	
マジカルアート	Magical Art	12	11	Ataque	★	★★★★						○
時の門	Time Gate	99 · 99	99	O tempo pára para todos com exceção da própria Fiena	★★★★★				○			

LV2の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 2)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ライデン	Raiden	10 · 9	13	Ataque	★★★★★	★★★	○	○			○	○
ヒュースラッシュ	HyuuSlash	6	6	Ataque	★★★★★	★★	○	○				○
コルデ	Korude	10 · 8	3	Diminui AGILITY	★		○					○
シャキード	Jakied	10 · 12	14	Ataque	★★★★★	★★★	○	○	○		○	○
ミケロマ	Mikeroma	5	4	Recupera pouco HP	★★★★★	★	○	○	○			
ケロマム	Keromam	8	3	Recupera bastante HP	★	★★★	○		○		○	
グラキン	Grakin	3	3	Ataque	★★★	★	○	○	○	○		
ズンデオ	Zundeo	10 · 10	10	Ataque	★★★★★	★★★	○	○		○	○	
ヴァンフレイム	Burn Flame	4	4	Ataque	★★★★	★★	○	○	○	○	○	○
ヴァンストライク	Burn Strike	18	5	Ataque	★	★★★★	○	○		○	○	
リフレス	Reflex	12 · 10	3	Cura Skill Cancel	★				○			
シン	Shin	12	3	Causa Magic Cancel	★			○	○		○	
ミケロマム	Mikeromam	12	8	Recupera bastante HP	★★★★★	★★★			○			○
クルル	Krul	10 · 10	1	Causa Confuse	★						○	○
マグネイド	Magneid	12	4	Diminui MOVE	★					○	○	○
メテオストライク	Meteo Strike	15 · 13	10	Ataque	★	★★★★★				○	○	○
スターシンフォニー	Star Shymphony	20 · 20	12	Aumenta todas as habilidades	★★★★★							○
生命の樹	Life Forest	23 · 22	28	Cura todos os Status, retorna todas as habilidades ao normal e cura HP completamente	★★★★★	★★★★★			○			

LV3の魔法 (MAGIAS DE NÍVEL 3)

NeJ	Nel	NdS	MP Gasto	Efeito	Alcance	Poder	ジャスティン (Justin)	スー (Sue)	フィーナ (Fiena)	ガドイン (Gadwin)	ラップ (Rap)	リエーテ (Liete)
ヴァンフレア	Burn Flare	9	7	Ataque	★★★★★	★★★	○	○	○	○	○	○
ヘルヴァーナ	Hell Burner	25	8	Ataque	★	★★★★	○			○	○	
リュウライ	Dragon Ray	21 · 19	20	Ataque	★★★★★	★★★★	○		○		○	○
テンライ	Sky Ray	19 · 15	13	Ataque	★	★★★★★	○					○
ヒューネルン	Hyuunerun	23	8	Ataque	★★★★★	★★★	○	○			○	○
ヨミ	Yomi	16	6	Ressusita personagem	★		○	○	○			○
ミケロマキシム	Mikeromaxim	20	12	Recupera bastante HP	★★★★★	★★★★	○	○	○		○	○
ヘルベール	Hell Bell	19 · 16	5	Cura todos os Status negativos	★		○	○	○		○	
ビューネ	Byuune	13 · 13	4	Aumenta AGILITY	★			○	○		○	
グランジオ	Granjio	19	12	Ataque	★★★★★	★★★	○	○		○	○	○
デズン	Dezun	20 · 18	18	Ataque	★★★★★	★★★★	○	○	○	○	○	○
統界	United World	23 · 24	26	Não é possível atacar por um certo período de tempo	★							○
フィオラ	Fiora	8 · 10	2	Causa Magic Cancel e Skill Cancel	★			○	○			
プリズン	Prizun	20 · 23	21	Dano é inválido por um certo período de tempo	★				○			○
終わる世界	Finish the World	27	33	Ataque	★★★★★	★★★★★			○			

CHOCOBO
Magic Dungeon

A Square ataca novamente! Depois do grande sucesso de Final Fantasy VII e outros games da empresa que estão rolando por aí, a mesma desenvolve um game com a ave mais **"burlesca"** de todos os tempos: Chocobo! O game tem de tudo, desde comédia a cenas em CG muito forçadas (olha que nem estão inclusas as invocações). A aventura começa quando Chocobo e Moogle chegam num pequeno vilarejo em meio à floresta. No caminho, eles encontram um outro Chocobo que cuida de uma horta, e acaba achando uma pedra brilhante e esquisita em meio a sua horta. Quando ele vai pegá-la, um brilho radiante sai da pedra e acaba dominando o pobre Chocobo fazendeiro. Depois ele some, e é aí que você entra em ação! Agora você vai entrar na história como Chocobo. Prepare-se para encarar muitos puzzles, armadilhas e inimigos. Para seu auxílio, você vai ter direito a livros, nos quais vai poder manifestar magias, equipamentos para o seu personagem, as materias para invocar magias baseadas em fogo, gelo, vento... etc., e finalmente as summon materias que estão de cor diferente em relação a Final Fantasy VII. Nesse game, elas são as materias azuis e as materias vermelhas são para os ataques baseados nos elementais. Uma observação a ser feita é para o diferente uso das materias azuis e vermelhas! As azuis podem ser usadas de qualquer lugar (de preferência junto aos inimigos) e as matérias vermelhas devem ser usadas na direção dos inimigos (você vai ser obrigado a ficar de frente para o inimigo, para essência da magia se manifestar). No game você vai ter de prestar muita atenção no seu status, que vai influenciar muito nas batalhas. Uma coisa boa também, é que você pode vender itens que são encontrados pelas áreas dos estágios e você vai ter de comprar também (não obrigatoriamente, você vai comprar de preferência, cartões que evoluem armas e livros). As áreas são denominadas por andares abaixo da terra. O game vai ficar meio chatinho pelos estágio que são muito repetitivos. Mas de quebra, o game vai exigir muita paciência (muita mesmo!) e você tem que ser bem esperto para abater os inimigos sem se dar mal. Um dos pontos fracos desse game são os chefes que aguentam muito, mas são fáceis de serem detonados. Agora é jogar para ver como vai terminar essa aventura e curtir as cenas em CG, que rolam quando se chega ou quando se derrota os chefes. Boa sorte!

LISTA DE COMANDOS

X = corre (manter pressionado ao se movimentar)

O = ataque (quando estiver próximo ao inimigo, tente deixar a barra de power chegar ao limite para o ataque sair forte!)

□ = quando pressionado, seu personagem não sai do lugar

▲ = aciona a tela de menu

L1 = joga objetos (pedras, crânios) quando equipados

SELECT = aciona o mapa

START = aciona a tabela de livros mágicos, mostrando o level em que se encontra e quantas vezes deve-se usar para evoluir.

UTILIZANDO O MENU

O menu vai ser muito importante durante o game. Caso você queira mexer nas opções, aqui vai uma pequena ajuda do menu.

Assim que abrir a tela de menu, você vai ver quatro opções:

1- A primeira aciona o inventory, onde você vai poder equipar as armas, usar os itens, recarregadores de life... etc. Quando for usar um dos itens, irão aparecer três ou duas opções. Se aparecer três opções, a primeira serve para equipar ou usar o item desejado; a segunda serve para jogar o item fora (com essa opção, você pode jogar garrafas de poison ou outros itens nos inimigos); e a terceira, serve para deixar o item no chão (caso apareça duas, a segunda serve para jogar o item);

2 - com a segunda opção, você pode pegar itens do chão e usar, ou trocar com um dos itens do seu inventory;

3 - entra no menu onde você pode alterar as cores das caixas de diálogo, colocar o mapa no canto direito da parte de cima da tela e outras coisas que não alteram o game (sem influência);

4 - aciona a tabela de livros mágicos;

FICHA TÉCNICA

PlayStation

CHOCOBO MAGIC DUNGEON	
SQUARESOFT	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.7

PRÓS

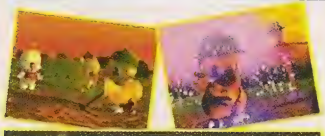
- O game exige muita tática e paciência
- Os efeitos visuais são bárbaros, coisa que só a SQUARE sabe fazer
- As músicas são muito boas

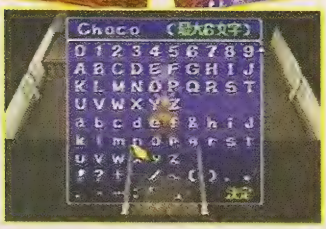
CONTRAS

- O gráfico poderia ser um pouquinho melhor
- Os chefes são muito fáceis de se derrotar
- Os estágios são muito repetitivos

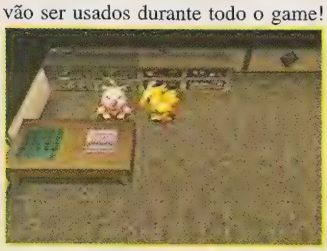
CLAS. FINAL 3.7

Bem, vamos a umas pequenas instruções que você vai utilizar muito. Sempre fique atento a tudo na tela, assim você vai aproveitar todos os itens mesmo sendo inúteis, pois você vai poder vender e ganhar uma graninha.





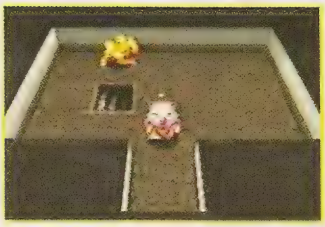
Logo de início, você pode nomear o seu personagem. Depois disso, você vai ser expulso e vai parar num lugar estranho. Nesse lugar, Moogle vai lhe ensinar para que servem alguns itens. Preste muita atenção, pois vão ser usados durante todo o game!



Depois de tudo, Moogle fica num bate papo com Chocobo. Agora você vai ter de ir para uma casa na estrada de cima (uma onde tem uma garrafa verde na entrada). Lá você vai poder comprar itens durante todo o game.

Assim que você entrar na casa mostrada na foto acima, será recebido por um outro chocobo que vai lhe atender. Logo em seguida, Camila vai entrar.

Agora vá para a primeira casa que se encontra do lado esquerdo na estrada de baixo e também está à esquerda de chocobo na foto acima. Fale com as raposas e depois volte para a casa do Moogle. Ele vai levá-lo para a casa ao lado (de onde foram expulsos) e daí em diante começa a aventura.



Chegando nesse ponto, Moogle dá as últimas explicações para seu amigo e depois que você desce a escada, ele vai embora.

Fique sempre atento para esses pequenos fossos; aqui você pode encher as garrafas vazias (com líquidos recarregadores de life ou líquidos que podem ser usados para ataques) que quando vier com nome amarelo, não são definidos. Você pode também examinar os quadros, (de preferência tenha um espaço no seu inventory, assim você tem menos chance do quadro explodir na sua cara).

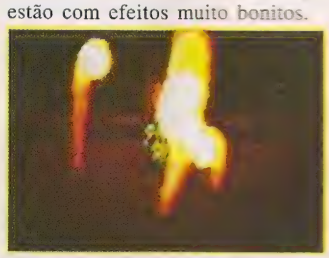
Essas caixas também têm uma grande utilidade, nela você pode trocar dois itens que não queira por um outro que não se sabe se vai ser melhor ou pior que o item anterior. O jeito é arriscar!

Toda vez que você chegar na saída para o próximo piso, vai pintar essas três opções. Se você colocar na primeira, você passa direto, na segunda você salva seu progresso e na terceira, você não desce a escada.

Durante o game vão aparecer livros. Com esses livros, você pode manifestar magias que, com o uso freqüente, vão ganhando mais força e ficando mais forçadas.

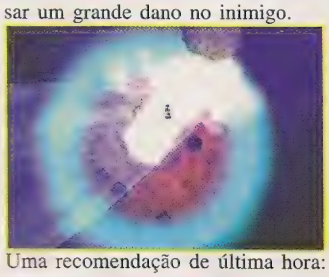
Muitos inimigos conhecidos de outras versões de Final Fantasy marcam presença. Tome muito cuidado com alguns deles, principalmente quando eles estão com a barra de power azul; lá vem magia. Você pode pegar o teleport card, podendo sair do labirinto e retornar para a casa do Moogle. Falando com ele você vai poder guardar itens. Moogle vai lhe dar três opções, a primeira é para deixar o item, a segunda é para pegar os itens e a terceira é para anular as outras opções.

Com esse cara também é possível deixar itens. A vantagem é que você pode deixar muitos itens com ele e a desvantagem, é que você vai ter que pagar uma quantia de 2 000 por bloco (que roubo!). Use o mesmo esquema do Moogle para mexer nas opções. Esta ave gorda está na primeira casa da rua de cima, da esquerda para a direita. Voltando às magias, elas são o ponto forte do game, bem forçadas e exageradas. O mesmo se pode dizer das invocações que estão com efeitos muito bonitos.



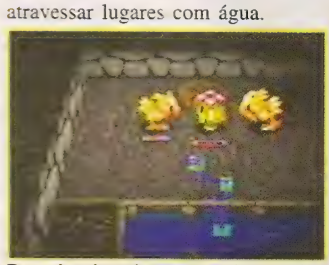
De acordo com o level das magias dos livros, elas vão ficando mais fortes e ganhando novas formas. Elas futuramente vão ser bem úteis, procure sempre evoluir as magias.

Tem também as magias que são utilizadas através das materias Vermelhas. Essas são extremamente exageradas. A força delas aumenta de acordo com o seu level e podem causar um grande dano no inimigo.

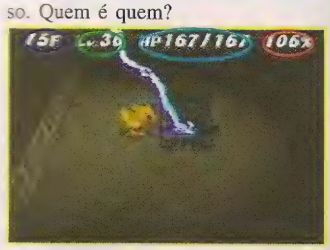


Uma recomendação de última hora: Procure evoluir o seu level o máximo possível. Um bom exemplo vai ser o terceiro chefe (subchefe, e você vai ficar batendo nele mais ou menos uns 45 minutos, se você também usar muitas invocações!), que manifesta magias que arrancam acima de 240 de HP. Então antes de chegar a ele, tente evoluir até o level 60.

Fique esperto com alguns inimigos e pentagramas, eles podem evolui-lo, curar status ou mesmo transformá-lo em sapo. O sapo serve para poder atravessar lugares com água.



Depois da clonagem da ovelha Dolly, é possível clonar chocobo! Seu adversário vai ficar meio confuso. Quem é quem?



EXPLICAÇÃO RÁPIDA

- mostra o andar no qual se encontra;
- indica o seu level atual;
- mostra a quantidade de life atual, toda vez que você evoluir o seu life ganha alguns pontos a mais;
- essa porcentagem indica a força de seu personagem (não a força de ataque). Tente mantê-la sempre cheia (acima de 40% pelo menos), ela enche seu life enquanto você anda; caso você deixe ela chegar a zero, você vai perder life ou ficar dormindo podendo se prejudicar.

AS SUMMON MATERIAS

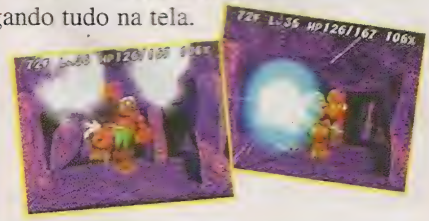
As invocações de Final Fantasy VII estão de volta, claro que num novo visual junto com algumas de Final Fantasy VI e FF Tactics. Elas estão simplesmente ótimas nesse game. Veja algumas delas que você encontra durante o game.

A aparição de Ifrit é bem animal (não tanto quanto às que vêm pela frente), o cara detona o chão e desce rasgando no ar, formando um cometa!

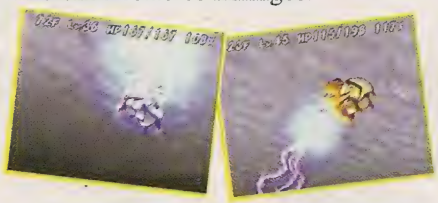
Shiva aparece no meio de uma aurora boreal e manda algumas estalactites de gelo para os inimigos que estiverem na tela a seu redor.

Quando usar o unicórnio, o seu status será curado completamente. Ele também marcou presença em Final Fantasy VI.

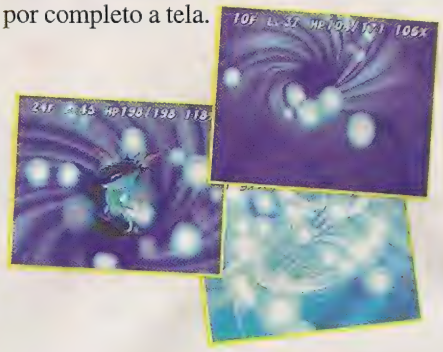
Quando pegar a Fênix, tente sempre andar com ela, caso você morra ela vai ressuscitá-lo. Quando ela é usada, aparece numa montanha e em seguida surge num rasante pegando tudo na tela.



Titan também está de volta, só que com um estilo novo. Ele carrega toda sua força na mão e desfere um shoryuken (mais um portador do poderoso golpe) e detona o chão onde estão os inimigos.

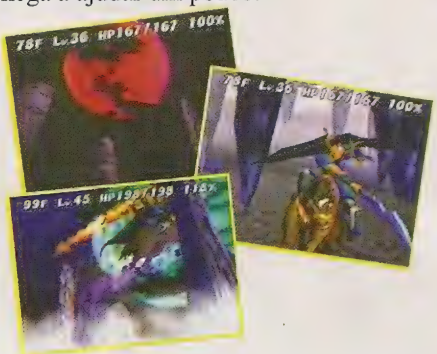


O bom velhinho também marca presença. Dessa vez Ramuh aparece acima das nuvens e manda uma chuva de raios que toma por completo a tela.



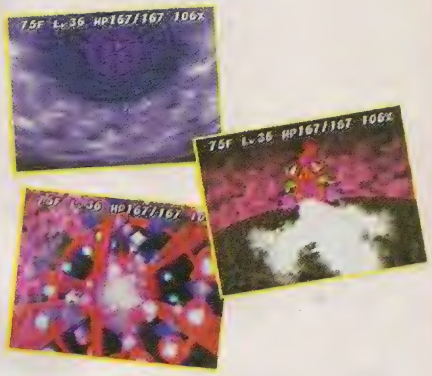
Aparece uma abertura no mar e de lá surge Leviathan. Ele envolve os inimigos e em seguida sobe uma rajada de água monstruosa. (Putz!)

Este é Carbunkle (apareceu em Final Fantasy VI e Tactics), aqui ele usa uma espécie de escudo (contra algumas magias), sem muito sucesso às vezes. Com isso ele chega a ajudar um pouco.

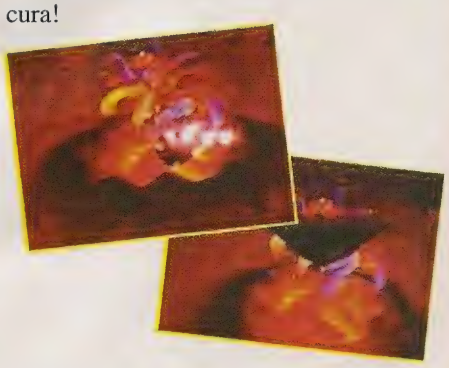


Este é Odin, como em FFVI e VII, ele tem duas aparições. Uma para matar os inimigo, no qual desce num mergulho e dá um corte deixando um monte de estalactites cair e a outra para fazer um grande dano ao inimigo (nesse ele pula do alto de uma colina e, no auge do salto, arremessa sua lança contra o solo onde está o inimigo).

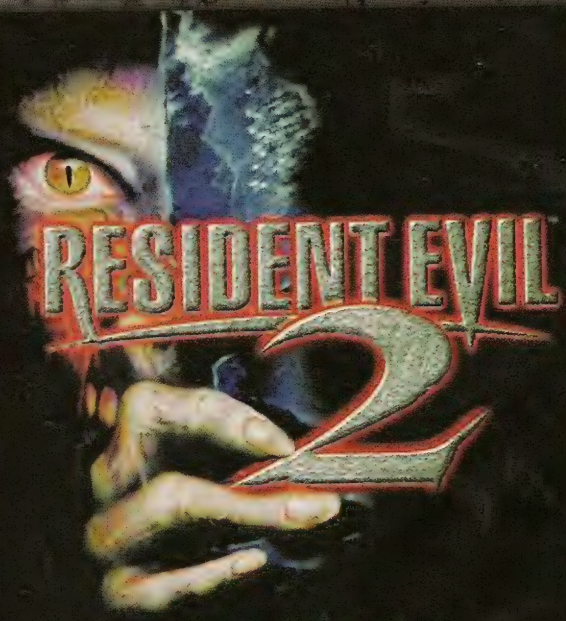
Ele também está de volta, mais violento e forçado do que nunca (mais do que em FFVII). Na aparição de Bahamut, ele se encontra na forma de uma estátua. Um raio cai sobre ele e desperta a fera que pelo seu comportamento não gostou de ser acordada. Ao subir, ele junta toda sua força e desfere uma única rajada contra o planeta Terra (o planeta!?). A rajada vai destruindo tudo à sua frente, até sair do outro lado do planeta e.... e..., deixa pra lá.



Não ficando de fora, a invocação mais complicada de se entender se encontra nesse game. Chupon (Typoon como é conhecido na versão FFVII americana). É uma loucura!



Ha - Ha! Essa é nova na parada, mas seguindo o estilo de Knights of the Round (consiste em vários ataques e é muito louca), pois os ataques de Falco se baseiam nos elementos (gelo, fogo, vento, terra e água) e no último ataque, tem uma investida que acaba com tudo ao redor! É, a Square está forçando demais ultimamente. Agora é ter muita paciência (muita mesmo!), se quiser detonar este game!



ENFIM, A ESTRATÉGIA

Após dois anos, o terror está de volta. Depois de acabar com uma legião de zumbis e outras criaturas horrendas numa das maiores mansões do mundo, na floresta de Raccoon City, em Resident Evil, você vai novamente entrar no mundo do Survival Horror.

Depois de muitos previews, expectativa e mudanças (que culminou na divulgação de que o game seria em dois CDs e todos teriam que esperar mais 6 meses pelo seu lançamento) a Capcom finalmente terminou a sua mais nova obra-prima do suspense.

Na edição passada você já conferiu a versão beta do game japonês (Bio Hazard 2), com algumas manhas e tal. Com o lançamento da versão final nos States, no dia 21 de janeiro, nós já começamos a preparar a estratégia garibadíssima que você vai conferir nas próximas páginas.

Para completar, descobrimos todos os segredos do game para você se divertir ainda mais. Confira-os na seção Pró-Dicas desta mesma edição.

Como não cabia mais nada, a estratégia completa para a aventura de Leon fica para a próxima edição. Imperdível.

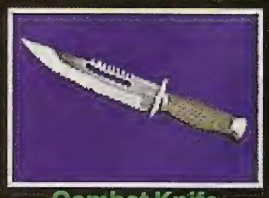
COMANDOS

X	Ação (Examinar, Abrir portas, etc.)
□	Correr
▲	Sair do menu
R1 pressionado	Empunhar arma
X com R1 pressionado	Usar arma
←	Virar para a esquerda
→	Virar para a direita
↑	Andar para frente
↓	Andar para trás
Start	Ativar menu
Select	Tela de configuração

DICAS

- Geralmente, zumbis caem com 4 tiros consecutivos. Se você disparar imediatamente dois tiros consecutivos quando eles estiverem no chão, eles morrem. Se você não fizer este esquema, pode levar até 9 tiros para matar um zumbi. Se o zumbi estiver perto de você, ele poderá morrer com menos tiros.
- Sempre tente desviar-se dos zumbis. Eles são lentos e facilmente enganados. Uma boa manha é aproximar-se devagar e então, quando ele avançar como louco para cima de você, correr pelo outro lado.
- Se você estiver em uma sala cheia deles e você tiver o Grenade Launcher, use-o para acertar vários com um só tiro.
- Se você estiver com bastante energia mas pouca munição e há apenas um ou dois zumbis perto de você, é preferível derrubar o zumbi e deixar ele agarrar sua perna. Assim você poderá arrancar sua cabeça sem gasto de munição e com pouca perda de energia.
- Os cães são fáceis de se desviar e geralmente morrem com uns 4 tiros.
- Os lickers são criaturas mortíferas. Apenas tente desviar deles quando você estiver com bastante energia. Se eles estiverem perto, mire para baixo para acertá-los. De longe, basta atirar normalmente para frente.
- Os monstros-plantas são bem lentos e morrem com apenas alguns tiros. Não chegue muito perto, se fizer isso eles soltarão o cuspe venenoso consecutivamente e será difícil de escapar. Outro bom motivo para manter distância destes monstros é que eles têm um abraço mortal.
- Geralmente, há Ink Ribbons perto das máquinas de escrever (os Save Points), então evite carregar estes itens à toa, apenas guarde-os nos baús para pegar quando for salvar o seu progresso. O mesmo vale para os Herbs e F. Aid Sprays, sempre coloque-os nos baús para uma futura emergência. Carregue itens de cura apenas quando for passar por locais de risco.
- Carregue sempre um tipo de arma e munição para a mesma. Se você carregar duas armas, por exemplo, terá que carregar, no mínimo, dois tipos de munição, ou seja, estará ocupando dois preciosos slots a mais no seu inventário.
- O Grenade Launcher é uma arma com grandes vantagens. Além de possuir três tipos de munição (o quê dá uma grande versatilidade à ela), ele pode carregar quanta munição você quiser de um mesmo tipo. Enquanto a Hand Gun pode recarregar 13 tiros por vez, na Grenade Launcher você pode, por exemplo, deixar 36 tiros de Flame Rounds. Com isso, você nunca terá que carregar mais de dois tipos de munição ao mesmo tempo.
- Use preferencialmente o Grenade Launcher durante o jogo. Para matar zumbis use Grenade Rounds, use Flame Rounds contra monstros-planta e contra Lickers use Acid Rounds. Isso tornará a sua missão mais fácil.
- Se você quer fazer um bom tempo para conseguir os segredos do game além de correr muito, você pode cortar as cenas em CG, que tomam um bom tempo. Basta apertar Start.
- Se você ainda assim você não conseguir fazer um bom tempo na primeira aventura de Claire, então siga a nossa estratégia fazendo apenas as partes que estiverem sublinhadas. Estas partes indicam os eventos e itens obrigatórios para se chegar ao final, o resto é opcional.

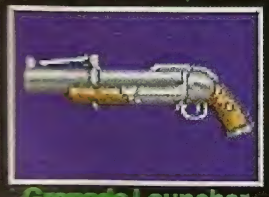
ARMAS DE CLAIRE



Combat Knife

Hand Gun

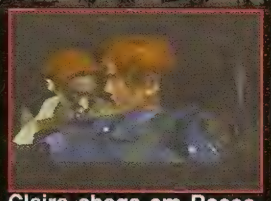
Bow Gun



Grenade Launcher

Submachine Gun

Spark Shot



Claire chega em Raccoon City com sua moto. Quando vai obter informações num bar, ela se vê cercada de zumbis. Tentando fugir por uma porta, Claire se depara com Leon, o recém-oficial do Departamento de Polícia de Raccoon. Ambos saem em disparada na viatura de Leon, mas são perseguidos por um motorista semi-zumbi num caminhão em alta velocidade. Antes de acontecer uma tragédia, eles conseguem pular do carro. Novamente eles se separam e cabe a você levar a garota ao Departamento de Polícia.

Nas ruas de Raccoon, desvie-se de todos os zumbis que você encontrar e entre pela porta da loja de armas.

Você encontrará Tony, o dono da loja de armas, que aponta uma besta para Claire, mas ao ver que ela não é um zumbi, o cara se acalma. Pegue a caixa de munição para Hand Gun atrás do balcão à esquerda. Depois disso, quatro zumbis invadem a loja pela vitrine e atacam Tony. Atire nos mortos-vivos de trás do balcão à direita, onde você estará seguro. Depois da matança, vá para o corpo de Tony e pegue a sua besta (Bow Gun).

Passe direto pela quadra de basquete e pegue mais uma caixa de munição para a Hand Gun na ambulância. Os zumbis arrombarão a porta e virão atrás de Claire. Atire o suficiente para derrubá-los, então passe correndo e entre pela porta arrombada, desviando-se de um quarto zumbi e entrando na porta seguinte.

Aqui, suba na caixa e, de lá, dê alguns tiros na podrona até derrubá-la. Feito isso, desça e corra pelo lado esquerdo para passar pelos outros zumbis.

Não interrompa a refeição dos caras, passe correndo pelo lado direito e entre no busão. Dentro do bumba, pegue o bagulho, quer dizer... a caixa de munição para a Hand Gun no banco de trás. Tome cuidado com uma zumbi que vem rastejando e outro loiro que vem na seqüência. Desembarque pela porta dianteira.

Já do outro lado, desvie-se de mais alguns zumbis e entre pelo portão à esquerda.

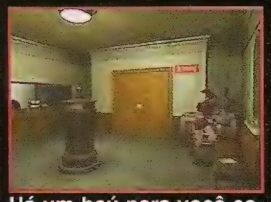
No jardim do Departamento há dois zumbis, prefira ir pela escada que você vai passar tranqüilamente. Seja qual for o caminho escolhido, entre no R.P.D. (Raccoon Police Department ou Departamento de Polícia de Raccoon).

Todas as portas estão trancadas, menos uma. Entre pela segunda porta à esquerda do salão principal.

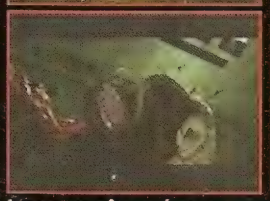
Claire encontra um oficial ferido. O cara explica que perdeu o contato com Chris há dez dias e lhe dá um cartão de acesso azul (Blue Key Card). Quando você sai pela porta, o clone de Will Smith tranca a porta.

MiB à parte, vá para o balcão central e pegue uma caixa de munição para a Hand Gun. Há uma máquina de escrever (Typewriter) para você salvar o progresso e um Ink Ribbon também, mas fica a seu critério quando você vai querer salvar. Vá para o computador e ele vai pedir o cartão de acesso azul para abrir algumas portas, confirme.

Entre pela porta dupla à esquerda do salão principal.



Há um baú para você colocar itens nesta sala, mas ele ainda não será útil. Pegue o arquivo (File) Police Memorandum no banco e abra a gaveta do outro lado da sala com um Lockpick para pegar um First Aid Spray.



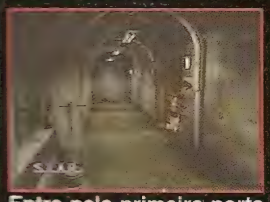
Logo você verá o corpo de um policial sem cabeça, examine-o duas vezes para pegar uma caixa de munição para a Hand Gun. Ao se aproximar da poça de sangue, uma cena em CG vai aparecer. Você será apresentado ao Licker, um tipo de inimigo linguarudo e babão. Quando terminar a cena, corra para frente, apenas ignorando o Licker (se quiser, há um Herb antes de entrar na porta).

No próximo corredor, não entre por esta porta ainda, passe batido.

Quando sair aqui, vá pela direita e suba as escadas para o segundo andar desviando-se dos zumbis (mate um deles se necessário).

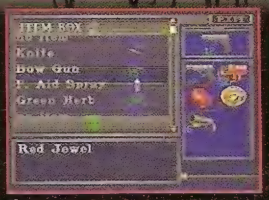
Agora faça o seguinte: há duas estátuas móveis

aqui, uma prateada e outra cor de bronze. Empurre a de bronze para trás um pouco e então para a direita até encostá-la na parede do lado oposto ao que ela estava originalmente; vá para trás desta mesma estátua e empurre-a para frente até o local onde o chão é diferente, você vai ouvir um barulho indicando o local certo. Agora faça o mesmo com a estátua prateada, ou seja, empurre-a para trás e então para o lado esquerdo, depois para frente até ouvir o barulho. Com as duas estátuas viradas para a principal no meio da sala, a Red Jewel cai e você poderá pegá-la. Ha! Só para lembrar, há uma caixa de munição para a Hand Gun escondida atrás da estátua central. Prossiga pela porta perto das estátuas.



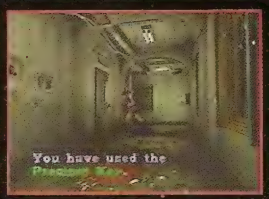
Entre pela primeira porta à direita da tela, o escritório do S.T.A.R.S. Team.

Depois de vasculhar a sala (você encontra até uma foto com os membros do S.T.A.R.S. Team), verifique sobre a mesa de Chris para arquivar o seu diário. Embaixo dele há uma Unicorn Medal, pegue-a também. Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun atrás da mesa perto da foto e dos troféus. No armário do lado oposto da sala tem um Grenade Launcher, pegue pois é uma arma indispensável. Agora você já pode sair da sala, certo? Errado! Quando você estiver saindo, um fax para Chris chega, pegue-o também e, só então, saia. Volte para o salão principal no primeiro andar, utilizando o mesmo caminho que você fez até aqui.



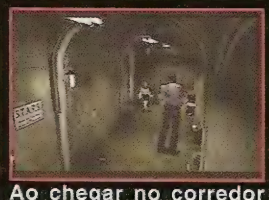
É bom você passar no baú para colocar os itens ainda não úteis (por agora, carregue a Hand Gun, munição para a mesma e a Unicorn Medal).

De volta ao salão central, coloque a Unicorn Medal na fonte e a estátua vai se mover e derrubar a Spade Key (estará escrito Precinct Key, mas se você examiná-la, ela será identificada como Spade Key). Agora volte pela porta dupla.



Tome cuidado com o Licker se você não o matou, entre rapidamente por esta porta usando a Spade Key.

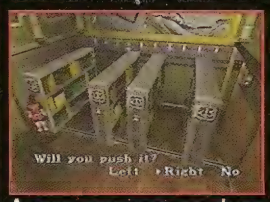
Logo de cara você acha o arquivo Patrol Report e um Ink Ribbon. Do outro lado, empurre a escada para perto do armário, suba e pegue a manivela (Crank). Saia e siga para o segundo andar.



Ao chegar no corredor do escritório da S.T.A.R.S., você verá uma cena de um zumbi tentando pegar uma garotinha, que foge pedindo por socorro. Tente desviar do zumbi e ir atrás da garota, usando a Spade Key para abrir a porta no final do corredor e descarte-a.

Claire se encontra com Leon mais uma vez. Para evitar desencontros o policial dá um rádio para Claire. Quando acabar a cena, pegue uma caixa de munição para Hand Gun no corredor atrás de Leon. Vá para o corredor da direita e abra a gaveta com o Lockpick para pegar balas de fogo (Flame Rounds) para a Grenade Launcher. Siga pela porta ao lado.

Você estará na biblioteca. Se quiser, há um Red Herb no vaso. Suba pela escada e siga para a esquerda até esta parte, onde o chão cede e Claire cai. Verifique a pista no quadro à sua esquerda e aperte o botão vermelho para afastar a estante, abrindo passagem.

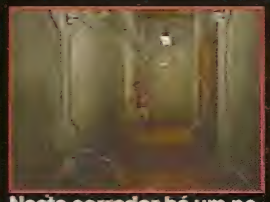


Agora empurre as duas estantes da esquerda para o lado direito (escolha "Right"). Isso fará com que o quadro visto a pouco revele uma Serpent Stone, pegue-a e siga pela porta dupla.

Agora você está no corredor que circunda o salão principal no segundo andar. Siga para cima para chegar à porta do lado oposto. Desvie-se do primeiro zumbi e mate os dois seguintes. Na próxima sala, pegue o isqueiro (Lighter), o Ink Ribbon perto da máquina de escrever e o arquivo Secretary's Diary A. Aproveite o baú para deixar os itens sobressalentes, leve obrigatoriamente o isqueiro.

Volte para o corredor anterior e siga para a parte central. Abaixe a escada e desça por ela para o primeiro andar. Vá pela porta dupla.

Prossiga até chegar nesta porta dupla que você ignorou anteriormente. Entre por ela e pegue o arquivo Operation Report à sua direita logo na entrada da sala. Vá para a saleta na parte de trás da anterior e acenda a lareira usando o isqueiro, com isso você vai descobrir a segunda Red Jewel. Volte para a sala onde você pegou o isqueiro, no segundo andar (use a escada no salão central).

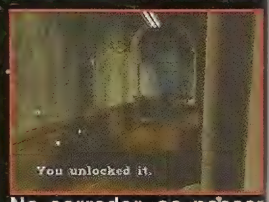


Neste corredor há um policial, passe direto entrando pela porta à esquerda. No próximo corredor, não entre logo na primeira porta, siga pela esquerda e examine o corpo do policial para obter uma caixa de munição para a Hand Gun. Continuando pelo corredor, as janelas se quebrarão, os corvos querem Claire como refeição. Passe correndo e entre pela porta no final.

Você vai se deparar com um helicóptero em chamas. Desça por esta escada e desvie-se de todos os zumbis na rua lá embaixo.

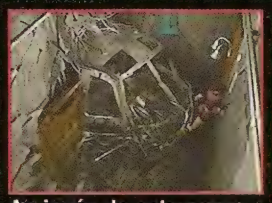
Aqui, não abra a porta logo em frente, se fizer isso, terá que enfrentar mais dois zumbis e não poderá entrar na porta de qualquer forma. Pegue a Valve Hand no chão. Se quiser, há uma Typewriter com Ink Ribbon aqui. Volte até o helicóptero.

Use a Valve Hand no orifício próximo ao helicóptero (do outro lado da grade) para soltar a água da caixa e apagar o fogo. Volte.

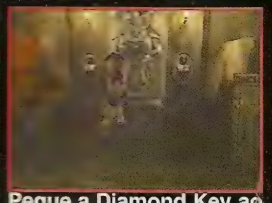


No corredor, ao passar pelo corpo, entre por esta porta. Na próxima área há um Green Herb se você quiser, desça as escadas e você encontrará mais dois. Entre pela porta. No corpo do policial logo em frente há uma caixa de munição para a Hand Gun. Entre na sala ao lado e em seguida na saleta à esquerda. Mate o zumbi lá dentro e verifique o cofre, coloque o código 2236 para abri-lo e você encontrará Acid Rounds para o Grenade Launcher e o mapa da Estação Policial (Police Station Map). Atrás da mesa nesta mesma saleta, há

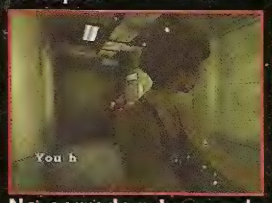
um Green Herb. Na sala principal, além de alguns zumbis, há um Ink Ribbon sobre uma das mesas. Volte para o segundo andar.



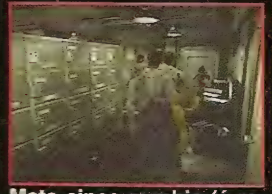
Ao invés de entrar para a sala com o baú e a máquina de escrever, siga pelo corredor onde antes havia um zumbi policial (só entre na sala do baú se você não estiver com as duas Red Jewels). Agora que o fogo se apagou, você pode entrar nesta porta à direita, mas antes de entrar você ouve um grito vindo da esquerda.



Pegue a Diamond Key ao lado das estátuas e um Ink Ribbon dentro do vaso se quiser. Note que há três estátuas na parede, uma maior no centro e duas menores, uma de cada lado. Coloque uma Red Jewel em cada uma das estátuas menores, isso fará com que da estátua maior saia metade de uma pedra azul (Blue Stone). Volte para o primeiro andar, no salão central, pela escada de centro, e entre pela porta dupla.

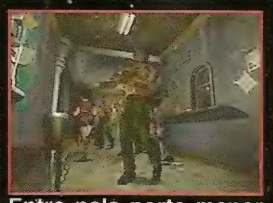


No corredor da escada que leva ao segundo andar, siga para o lado oposto da mesma e abra a porta no final do corredor com a Diamond Key.



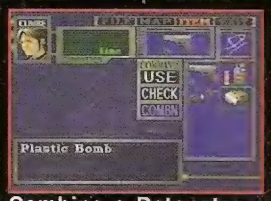
Mate cinco zumbis (é recomendável usar o Grenade Launcher com Grenade Rounds). Use o Lockpick para abrir uma das gavetas e pegue a Plastic Bomb, nas outras gavetas há munição para a besta (Bow Gun Bolts) e um filme (Film). Entre pela outra porta.

Entre na saleta e encontre o aspirante a Will Smith, só que desta vez ele não parece estar passando bem. O remédio? Um tiro bem dado de Grenade Launcher (tome distância antes). Depois de cuidar dele, pegue o Detonator sobre a mesa. Antes de sair daqui, pegue um Herb perto da porta por onde você entrou, o arquivo Memo to Leon sobre a mesa e uma caixa de munição para a Hand Gun no local onde o policial estava pela primeira vez. Então saia pela porta ao lado.

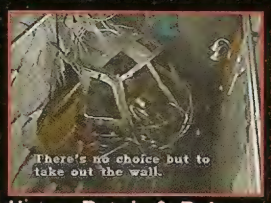


Entre pela porta menor do lado oposto (perto da porta de entrada do Departamento). Passe direto pela porta dupla azul e você vai dar de cara com 6 zumbis famintos. Enfrente-os usando Grenade Launcher com Grenade Rounds ou apenas passe correndo pelo canto esquerdo. Há um Green Herb ao lado do banco de madeira. Siga para a direita e entre pela porta.

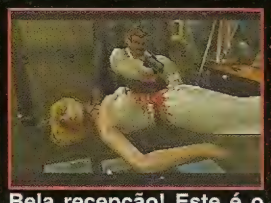
Neste corredor há mais alguns zumbis para você cuidar, ou apenas evitar. Abra e entre pela primeira porta usando a Diamond Key e descarte-a. Pegue o fio (Cord) sobre a mesa e a Eagle Stone na estante. Quando for sair da sala, um Licker quebra o vidro e chega para assustar; apenas ignore-o, passe correndo para sair da sala. Seguindo para a esquerda no corredor, entre pela primeira porta à direita (há um Red Herb na parede à esquerda). Pegue uma caixa de munição para a Hand Gun e saia. Volte para o salão principal e suba para o segundo andar. Siga para o corredor do helicóptero.



Combine o Detonator e a Plastic Bomb para obter o Bomb & Detonator.



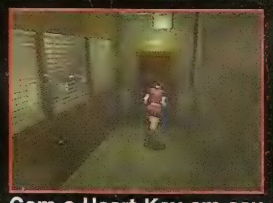
Use o Bomb & Detonator exatamente neste local para detonar a porta, então entre pelo corredor aberto e prossiga.



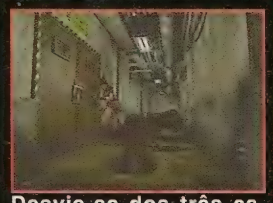
Bela recepção! Este é o Sr. Brian Irons, Chefe de polícia de Raccoon City, e a loira morta sobre a mesa é a filha do prefeito. Depois do diálogo, entre pela outra porta da sala. Na sala escura, entre pela porta com a cortina.

Acenda a luz com o interruptor. Pegue o Secretary's Diary B sobre a mesa à esquerda e vá para o fundo da sala. Uma garotinha com roupa de marinheiro (aquela mesma que fugira do policial zumbi anteriormente) tentará sair correndo ao ver Claire, mas esta consegue segurá-la pela mão. A garotinha é Sherry, que está sendo perseguida por um tipo de zumbi bem maior que os outros. Depois que as duas ficam se conhecendo e tal (Sherry sai correndo), pegue o First Aid Spray no baú do fundo da sala se quiser e volte para a sala do chefe.

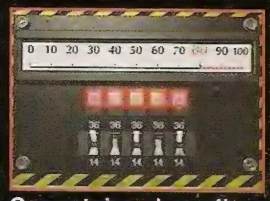
Você verá que não há mais ninguém na sala, mas há algo brilhando sobre a mesa do chefe. É a Heart Key, pegue-a e verifique a cadeira do Sr. Irons. Você encontrará o diário do indivíduo (o cara é um insano, caçando pessoas como animais). O quadro ao lado possui um botão, se você apertá-lo, irá revelar um puzzle que ainda não é possível resolver.



Com a Heart Key em seu poder, volte para o primeiro andar e entre por esta porta (perto da sala do cofre), descarte a chave. Há dois Green Herbs logo de cara no próximo corredor. Você vai perceber que há um painel na parede direita, se quiser, você pode usar o fio (Cord) nele para fechar as janelas. Fica à sua escolha usar aqui ou não, explicaremos o porquê mais tarde. Desça pela escada no final do corredor para chegar ao andar inferior.

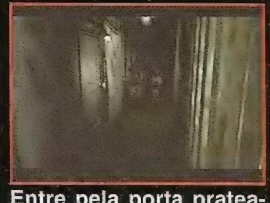


Desvie-se dos três cachorros neste corredor e entre por esta porta dupla. Lá dentro, pegue o mapa do subsolo do R.P.D. e um Green Herb. Verifique o painel na parede e você terá que resolver um puzzle.



O ponteiro deve ficar exatamente no 80, nada mais nada menos. Deixe a primeira chave para cima (Up), a segunda para baixo (Down), a terceira para cima, a quarta para baixo e a quinta para cima. Ou seja, escolha as opções na seguinte ordem: Up, Down, Up, Down e Up. Isso vai ativar o sistema de leitura de cartão na porta da sala ao lado. Saindo desta sala, você pode seguir para a esquerda e entrar na garagem, o que não é muito interessante, pois lá só há um Green Herb; então siga para o outro extremo do corredor, sempre tomando cuidado com os cães.

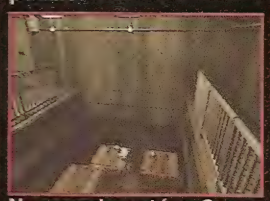
Passando pela porta, você estará em um corredor sombrio. Há um Red Herb no chão. Se você for rápido o suficiente, é possível entrar pelo bueiro no final do corredor antes que os cachorros o cerquem.



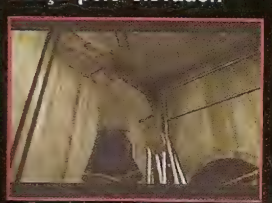
Entre pela porta prateada e você estará em uma sala com um baú e um save point (há um Ink Ribbon na máquina de escrever), faça o que quiser e saia em seguida. Lá fora você se encontrará com Sherry, que está pro-

curando por seu pai e decide fazer isso sozinha. A garotinha entra por uma passagem estreita onde Claire não pode segui-la. Agora você controla Sherry.

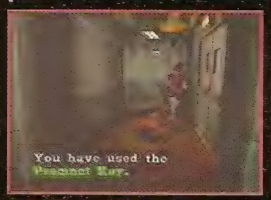
Sherry não possui armas e terá que passar por alguns cachorros, tente desviar (se Sherry for machucada, você pode usar o seu único First Aid Spray). Na primeira bifurcação, se você seguir para baixo encontrará uma sala com uma Grenade Round (Sherry não pode usá-la, mas ela entregará para Claire mais tarde); pelo caminho da esquerda você sairá em uma sala com mais um puzzle.



Na parede está o Sewage Disposal Map. Desça pelo canto esquerdo até encontrar umas caixas. Empurre a primeira à esquerda até a parede, então suba pela caixa do meio e empurre-a para a direita (foto), depois suba pela caixa restante e empurre-a para a parede. Com isso você vai alinhar as três caixas. Suba por onde você desceu, vá para o painel com um botão brilhando e ative o switch para fazer com que a água suba. As caixas formaram uma ponte para você passar para o outro lado, onde Sherry encontra a Club Key. Depois disso, volte e desça pelo elevador.

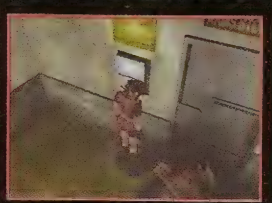


Sherry não encontrou seu pai, e como não consegue voltar para falar com Claire terá que encontrar outro caminho. Antes de partir, a garotinha joga a chave e a munição para Claire, e é com ela que a aventura continua. Passe na sala do baú e leve o isqueiro (Lighter) com você. Suba de volta para o subsolo do R.P.D.

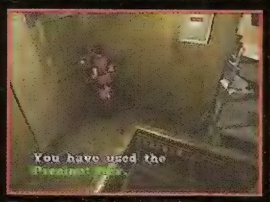


Já com a Club Key, você poderá entrar por esta porta dupla, mas tome cuidado redobrado, pois agora são dois Lickers no corredor ao invés dos três cães.

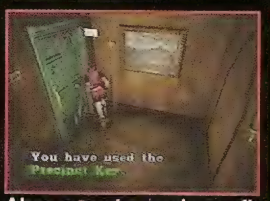
Dentro do necrotério, pegue o Red Card Key e prepare-se para correr ou enfrentar alguns zumbis. Dá para passar por todos rapidamente, mas é um pouco difícil, se você não quiser se arriscar, apenas gaste alguns tiros de Grenade Launcher com Grenade Rounds para acabar com os mortos-vivos. Voltando para o corredor, é aconselhável que você mate os dois Lickers com Acid Rounds, é bem difícil evitar os ataques deles.



Use o Red Card Key para abrir esta porta (ao lado da porta dupla, aquela que você ativou anteriormente, lembra?). Nesta sala você encontrará duas caixas de munição para a Hand Gun e munição para a besta (Bow Gun Bolts). Aqui ainda há um armário que você pode abrir, nele você vai encontrar um Sidepack e uma Submachine Gun. O Sidepack é uma mochila que permite a você carregar dois itens a mais e a Submachine Gun é uma metralhadora bem potente (ela ocupa dois Slots no seu inventário). Só que há um detalhe, se você pegar estes itens agora, não poderá usá-los na aventura futura (mais explicações sobre isso mais tarde). Como a aventura de Claire não é tão difícil e dá para você prosseguir sem estes itens, é aconselhável que você os deixe, mas se quiser pode levar um deles ou ambos, fica a seu critério. Independente da sua escolha, suba de volta para o primeiro andar do Departamento.

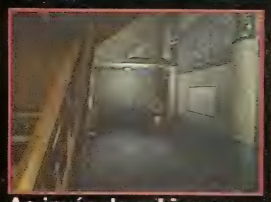


Depois de subir a escada, você poderá abrir esta porta logo ao lado usando a Club Key. Entre e pegue um Ink Ribbon, Acid Rounds e o diário do vigia. Saia e volte em direção ao salão principal. Ao sair pela porta dupla azul, siga pelo corredor.



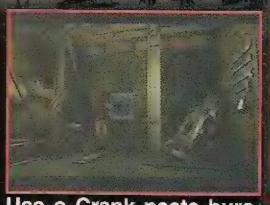
Abra a porta verde no final do corredor usando a Heart Key e descarta-a. Dentro da sala há um Licker, é aconselhável que você o mate com Acid Rounds.

Acenda o forno à esquerda usando o isqueiro. Após isso, acenda os bustos na parede na seguinte ordem: Queen=12, King=13 e Jack=11. Ou seja, acenda o busto do meio, então o da direita e por último o da esquerda. Com isso, a engrenagem (Golden Cogwheel) que está no quadro do outro lado da sala vai cair, pegue-a. Há também um filme nesta sala. Depois de tudo, saia e siga para o salão principal. Entre pela porta dupla e, no corredor em que você encontrou o primeiro Licker do game, use o fio (Cord) no painel para fechar as janelas (isso se você não usou no outro painel anteriormente). São dois painéis e em apenas um você pode usar o fio para fechar as janelas. Aquele em que você usou estará livre de zumbis na próxima aventura (explicação sobre isso mais tarde). De lá, siga para a escada que leva para o segundo andar (não a do salão principal).

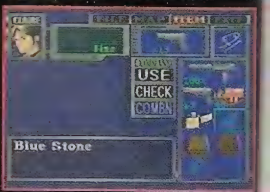


Ao invés de subir a escada, siga pelo corredor para a esquerda e você encontrará esta sala (há dois Green Herbs antes de entrar). Na sala, há um Ink Ribbon na máquina de escrever, também tem um baú e um armário que não se abre normalmente, precisa de uma chave especial (confira na seção Pró-Dicas). Perceba ainda que há uma sala com iluminação vermelha nos fundos, aqui você pode revelar os dois filmes que você pegou. Agora saia da sala e suba para o segundo andar usando a escada ao lado e siga para a biblioteca (leve o Crank e a engrenagem e deixe o Lighter).

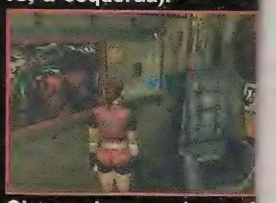
Ao chegar aqui, você verá os zumbis entrando pelas janelas do corredor que você não usou o fio no painel. Suba a escada e entre pela porta, você estará no terceiro andar do R.P.D.. Cuidado com o Licker no pequeno corredor, mate-o ou apenas desvie para alcançar a próxima porta.



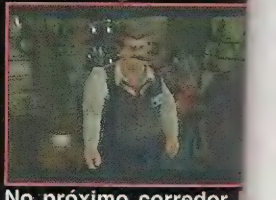
Use o Crank neste buraco para descer uma escada móvel (o Crank será descartado automaticamente, já que ele não terá mais utilidade). Suba a escada, coloque a engrenagem (G. Cogwheel) no mecanismo e então aperte o botão para ativá-lo. Isso fará com que uma porta à sua esquerda se abra, revelando a segunda metade da Blue Stone. Volte para a biblioteca e saia pela porta dupla. Vá para a porta do outro lado, mas cuidado, pois no lugar dos zumbis agora há um Licker. Passe no baú e pegue a Serpent Stone, a Eagle Stone e a primeira metade da Blue Stone.



Combine as duas Blue Stones para obter a Jaguar Stone. Já com as três pedras, siga para a sala do Chefe Irons (após o corredor do helicóptero, à esquerda).



Chegando na sala você encontrará Sherry. Se você ainda não apertou o botão atrás do quadro faça isso agora. Coloque as três pedras para abrir uma passagem secreta. Logo de cara você verá um papel no chão, que é o arquivo Mail to Chief. Vá para o elevador e Claire fala para Sherry esperar, descendo em seguida.

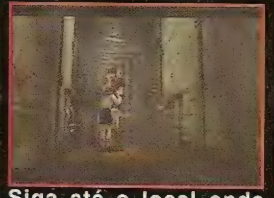


No próximo corredor,

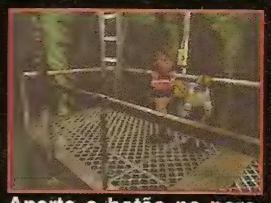
embaixo, Claire ouve um grito e a ação é interrompida. Você verá uma cena em que uma espécie de monstro ataca o Chefe Irons, injetando uma espécie de organismo pela boca do gorducho. Depois da cena, prossiga e entre pela porta no final do corredor.

Chefe Irons estará esperando por você na próxima sala. Ele fala que a Umbrella destruiu sua linda cidade, mesmo depois de tudo que ele fez pela companhia (revelando que ele dava mesmo cobertura para a Umbrella trabalhar em paz). Brian fala ainda que William Birkin é quem está por trás da criação do G-Virus, uma variação muito mais poderosa do T-Virus. Quando o Chefe diz que deve levar Claire consigo, seu peito começa a doer, então uma criatura com tentáculos o rasga e sai pela escada. Antes de seguir a criatura, pegue um Acid Rounds que está na sala, então desça a escada.

A pequena criatura se transforma em um monstro nojento, o Baby. Enfrente-o com a Grenade Launcher equipada com Acid Rounds, uns 6 tiros bastam. Cuidado com as larvas que ele cospe pela boca, elas podem pular em você. Depois de acabar com Baby, você não é obrigado a matar suas larvas, apenas volte pela mesma escada pela qual você veio.



Siga até o local onde você deixou Sherry, depois do reencontro e do contato por rádio com Leon, desça com ela até o lugar onde você matou Baby (não corra demais ou Sherry ficará para trás e você terá que voltar para buscá-la).

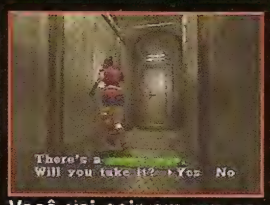


Aperte o botão na parede e suba pela escada que você ativou. Este é o caminho para o esgoto.

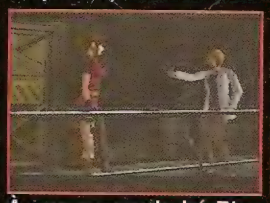
No caminho você verá uma criatura horrenda, uma espécie de zumbi com proporções exageradas. Sherry fica com medo e Claire resolve correr com a menina para longe dali. Quando as duas acham um local mais seguro para descansar, Sherry é sugada por um bueiro. Novamente você vai entrar na pele da garotinha.

Simplesmente siga pelo esgoto e entre na primeira porta que encontrar. Na próxima área não há nenhum item que Sherry possa pegar, apenas um zumbi que vomita, uma escada bloqueada e uma pequena grade na parede. Entre pela grade e você vai sair em uma tubulação, siga rapidamente para o lado oposto evitando as baratas gigantes. Depois disso tudo, pegue a Wolf Medal que você encontra no chão, mas o chão se abre e Sherry despenca de grande altura, desmaiando em seguida. O grande zumbi loiro com um cano na mão aparece, se aproxima da garota, a tela se escurece e em seguida ouve-se sons estranhíssimos.

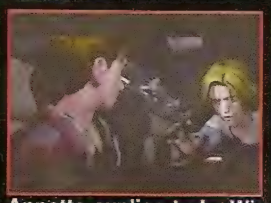
De volta à Claire. No esgoto, siga para o lado oposto à porta XD-R. Antes de entrar na próxima área, você poderá pegar dois Blue Herbs. Dentro da sala, pegue uma caixa de munição para a Hand Gun na maleta sobre a mesa, o arquivo Sewer Manager Fax também sobre a mesa, o Ink Ribbon na máquina de escrever e um First Aid Spray no armário ao lado da máquina de escrever. Vá para o baú e pegue a Valve Hand e o isqueiro, além de uma arma e munição para ela. Abra a passagem para o depósito (warehouse) usando o lockpick. Descendo pela escada você encontrará o zumbi do vômito que incomodava Sherry e Grenade Rounds em um dos armários, pegue e volte. Desta vez, desça pelo pequeno elevador ao lado da escada pela qual você acabou de subir.



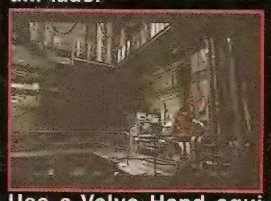
Você vai sair em um estreito corredor. Do lado oposto há outro elevador que você não pode acessar, então entre à direita na primeira bifurcação. Pegue o Sewer Map na parede e entre pela porta. Ao entrar na água, siga para o fundo da tela e pegue Flame Rounds no meio dos corpos à esquerda, então volte e siga para o lado oposto, tomando cuidado com as aranhas gigantes. Na próxima área faça o mesmo, apenas corra para evitar as aracnídeas e entre pela porta (ignore o puzzle à sua direita por enquanto).



À sua esquerda há Blue Bush para curar envenenamento, caso você tiver sido atacado pelas aranhas. Quando você tenta prosseguir, uma loira o surpreenderá. Ela é Annette, a mãe de Sherry e esposa de Willian Birkin. Ela trabalha para a Umbrella e teme por espiões da própria companhia. Claire explica que não é uma espiã e diz que Sherry está em perigo em algum lugar dos esgotos. Annette diz que a mandou para o R.P.D. e que Willian está atrás dela. Sim, a criatura que está causando toda esta destruição é Willian, seu marido.



Annette explica tudo. Willian trabalhava para a Umbrella, desenvolvendo o G-Virus, seu maior projeto. Mas a companhia queria se assegurar de que ele não fugisse com os tal vírus (e essa era realmente a sua intenção, ele não queria entregar o vírus para ninguém). Assim, a Umbrella mandou alguns espiões para tomar de volta o vírus. William tentou reagir e os espiões o feriram mortalmente, fugindo com a maleta contendo os frascos com o G-Virus. Annette ainda tentou salvá-lo, mas era tarde demais. Sentindo que sua vida estava no fim, Willian injetou o G-Vírus em seu próprio corpo, transformando-se em uma criatura horrenda, e saiu atrás dos responsáveis por isso. Willian matou os espiões e quebrou a maleta com o G-Virus. Os ratos e outros bichos dos esgotos inevitavelmente beberam do líquido contido nos frascos, e espalharam o vírus para a população. Cada indivíduo contaminado, tem a capacidade de injetar embriões em outras formas de vida, e é por isso que Willian está atrás de Sherry. Mas como ela é filha dele, o embrião não se desenvolverá em seu corpo. No decorrer do diálogo, Claire e Annette ouvem um grito de Sherry e cada uma corre para um lado.



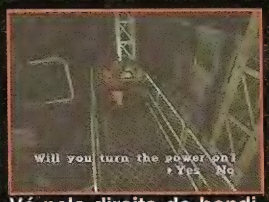
Use a Valve Hand aqui para baixar uma plataforma, formando uma ponte. Atravesse para o outro lado e pegue dois Green Herbs e Flame Rounds, há uma máquina de escrever também. Depois de pegar os itens desejados, use a Valve Hand no buraco ao lado dos itens para subir a plataforma novamente, só então entre pela porta.

No final do corredor Claire vê Sherry, mas seu grito incomoda um cara muito mau que não está para brincadeiras, o Alligator. Fuja dele até você chegar no local onde há uma luz vermelha na parede esquerda, aperte o botão nesta luz para derrubar um cilindro de gás. Tome uma certa distância do cilindro (não muita, apenas uns quatro ou cinco passos para trás) e fique equipado com alguma arma de projétil. Espere o Alligator morder o cilindro e então dê um tiro certeiro. O cilindro de gás explode junto com a metade da cabeça do enorme réptil. Vá novamente para o local de onde veio o jacaré superdesenvolvido e desligue a trava eletrônica, então entre pela porta.

Aqui está Sherry. Claire tenta acordar a garota. Você verá uma larva saindo do corpo dela (mas Claire não vê). Sherry diz que seu estômago dói e Claire diz que tudo vai ficar bem. Pegue a Wolf Medal do lado esquerdo de onde Sherry estava e um Ink Ribbon do lado direito. Agora suba pela escada do lado esquerdo da sala.

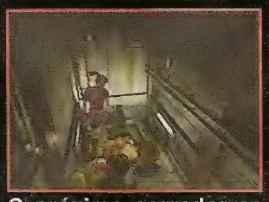
Atravesse pela ponte que você fez quando subiu a plataforma novamente e suba para o lado esquerdo. Você encontra a Eagle Medal ao lado do corpo e o arquivo Sewer Manager Diary no banco. Desça novamente e siga para o lado esquerdo desta vez. Há uma escada que leva para a tubulação de ar, mas o ventilador está ligado. Para resolver o problema, use a Valve Hand no buraco à esquerda da escada e o ventilador vai parar, aí você poderá subir para a tubulação. Não se preocupe, desta vez não há baratas, apenas atravesse para o outro lado.

As aranhas se foram, mas no lugar delas estão os zumbis vomitadores, desvie-se deles correndo (lembre-se de não ir muito rápido, ou Sherry fica para trás). Vá até o puzzle que você ignorou anteriormente, agora você pode colocar a Eagle Medal e a Wolf Medal no painel para parar a cachoeira que impede a sua passagem, então entre pela porta. Apenas atravesse o próximo corredor e você estará numa nova área.

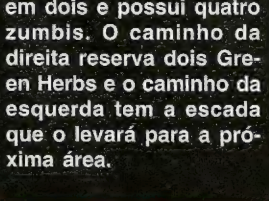


Vá pela direita do bondinho e ligue a energia do teleférico no painel, então dê a volta e suba por ele com Sherry.

Lá no alto há um lançador de Flare. Use o isqueiro para lançar um Flare e a área vai se iluminar. Se você prestar atenção, verá um objeto brilhando do lado direito, é a Weapon Box Key, pegue-a e prossiga. Antes de ir para a próxima área, pegue o mapa dos arredores na parede.



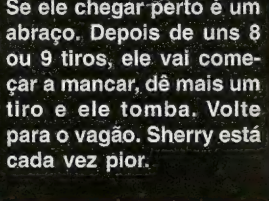
O próximo corredor se divide em dois caminhos. Siga pelo caminho da esquerda, mate três zumbis e pegue a arma Spark Shot (que ocupa dois slots no inventário e é apenas razoável) no corpo caído. Agora volte, mate mais um zumbi e pegue o caminho da direita. O corredor seguinte também se divide em dois e possui quatro zumbis. O caminho da direita reserva dois Green Herbs e o caminho da esquerda tem a escada que o levará para a próxima área.



Mais uma sala de Save, além do baú e da máquina de escrever, aqui há um Ink Ribbon, duas Flame Rounds e uma Grenade Round. Guarde o Lighter, a Valve Hand e a W. Box Key no baú e leve o Grenade Launcher equipado com Flame Rounds e as Acid e Grenade Rounds para garantir.

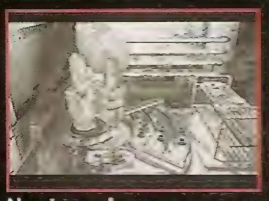
Entre nesta espécie de vagão e pegue mais uma Flame Round e a Control Panel Key. Saia do vagão e use a Control Panel Key no painel ao lado e aperte o botão em seguida, com isso você ativará a descida da plataforma, que é uma espécie de elevador. Claire e Sherry entram rapidamente para o vagão, a garotinha não está se agüentando em pé e deita-se para descansar. De repente ouve-se um barulho do lado de fora, equipe-se com o Grenade Launcher e saia para ver o que foi isso.

A resposta é: "Willian Birkin". Finalmente você está cara-a-cara com o inventor do G-Virus, que se tornou um monstro e vem causando muitos problemas. Use Flame Rounds contra ele e sempre mantenha distância. Se ele chegar perto é um abraço. Depois de uns 8 ou 9 tiros, ele vai começar a mancar, dê mais um tiro e ele tomba. Volte para o vagão. Sherry está cada vez pior.



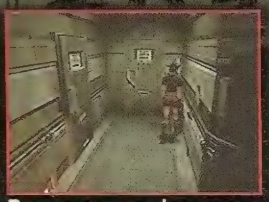
Agora você está no laboratório. Claire leva Sherry para um local supostamente seguro e veste a sua jaqueta na garotinha. Sherry acorda e conta um pouco de sua vida para Claire. Você deve fazer algo antes que o vírus possa avançar. Aqui nesta sala há um baú e uma máquina de escrever. De itens, pegue uma Acid Round, uma Flame Round, um Green Herb e um Ink Ribbon. Saia da sala e siga direto para a esquerda.

Chegando neste ponto, a sala central, há três caminhos possíveis: o caminho pelo qual você veio, o caminho iluminado de azul (que leva para a área leste ou "East Area") e o caminho iluminado de vermelho (que leva para a área oeste ou "West Area"). Pegue o caminho iluminado de azul e siga até encontrar uma porta envolvida por gelo.



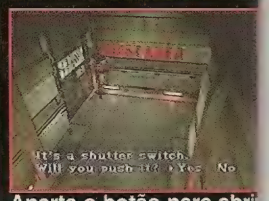
Nesta sala, pegue um First Aid Spray sobre o barril e a Capa do Fusível (Fuse Case). Use o Fuse Case nesta máquina, ainda na mesma sala, e um mecanismo será ativado. Você vai obter o Fusível Principal (Main Fuse). Volte para a sala central.

Muitas portas ainda não podem ser abertas por falta de energia, use o Main Fuse no centro da sala para resolver este problema. Agora pegue o caminho iluminado de vermelho.



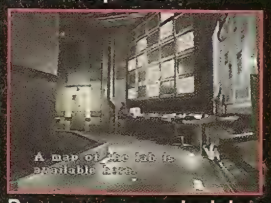
Pegue o corredor para a direita e você encontrará duas portas. A porta da esquerda está trancada por dentro, então entre pela porta da direita. Na sala, pegue os arquivos Lab Security Manual e User Registration (que contém um código que será útil mais tarde) e Grenade Round no armário. Há ainda Blue Bush no chão caso você seja envenenado. No computador, ative o programa anti-B.O.W.. Note que há uma planta no canto da sala, equipe o Grenade Launcher com Flame Rounds e dê um belo tiro para se livrar da planta (se você ainda estiver com o isqueiro, basta usá-lo para queimar a planta, economizando munição), assim você poderá passar pela tubulação para a sala ao lado.

Que enrascada, você dá de cara com dois Super Lickers. Seja rápido e dê dois tiros com Grenade Rounds para se livrar deles. Nesta sala há Ink Ribbon e um armário com duas Grenade Rounds. Destranque a porta e saia.

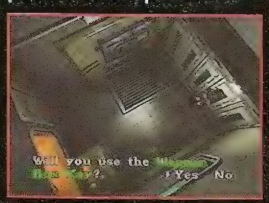


Aperte o botão para abrir a porta à sua esquerda e afaste-se imediatamente para a direita. Dois monstros-plantas o atacarão, nem pense em ficar perto, eles ainda têm um cuspe venenoso. Um tiro certeiro de Flame Round dá conta dos dois. Agora você já pode entrar pela porta que eles estavam bloqueando.

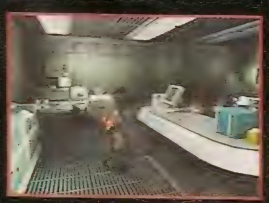
Há dois Green Herbs aqui, mas o monstro-planta está bloqueando. Mate-o se for preciso, mas se estiver com energia boa, apenas desvie-se e desça pela escada. Lá embaixo, entre pela porta rapidamente também. No próximo corredor, esteja equipado com Acid Rounds. Quando um Licker cair em sua frente não hesite em atirar, mas ele tem mais dois amigos, cuide deles também. Há três Green Herbs neste corredor. Ao ver um computador à sua direita, siga pelo corredor à esquerda.



Pegue o mapa do laboratório no computador e dê um pulo no último baú do jogo. Pegue a W. Box Key e prossiga pela porta à direita. Pegue o caminho de baixo e entre pela enorme porta P4.



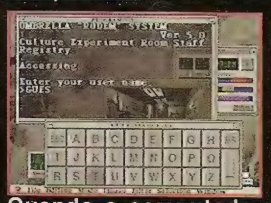
Use a W. Box Key neste armário para conseguir duas Grenade Rounds, há ainda um First Aid Spray na parte de baixo da tela. Entre pela porta automática à esquerda e cuidado com o zumbi, apenas desvie-se e entre pela próxima porta automática. Aqui há mais zumbis e talvez seja necessário matar um ou dois (use Acid Rounds).



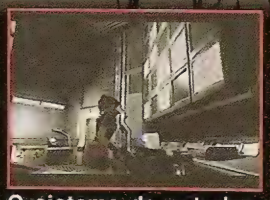
Pegue o Lab Key Card sobre este balcão e marque este lugar, você deverá voltar aqui logo mais. Na saída, você encontrará Annette novamente, e desta vez ela não está tão boazinha. Annette quer vingança, pois você matou Willian, mas de repente ela ouve o grito de seu marido.

Willian está perdendo seus traços humanos, até sua consciência e suas lembranças. Ao ver Annette ele não hesita em espancá-la. Vá em direção à sala de segurança (ignorando o corredor com ovos novamente) e você encontrará Annette agonizando. Antes de morrer ela entregará o arquivo Vaccine Synthesis, que mostra como reverter o processo de desenvolvimento do G-Virus, o quê poderá salvar Sherry.

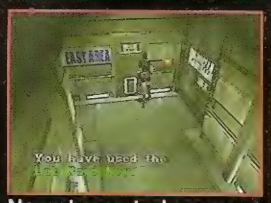
Agora sim vá para a sala dos ovos. Você encontrará uma mariposa gigante, dois tiros de Flame Rounds bastam para derrubá-la. Vá para o computador no fundo da sala e você verá que há um monte de larvas sobre o teclado. Dê alguns tiros com a Hand Gun ou com a Grenade Launcher mesmo para se livrar desta praga. Opere o computador.



Quando o computador pedir o seu username, digite GUEST usando o teclado, então será pedida a sua impressão digital. Agora você tem 24 horas para acessar os computadores do laboratório. Volte em direção à sala de segurança.

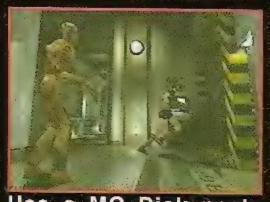


O sistema de autodestruição do laboratório foi ativado. Claire vê Leon chegando ao laboratório em um dos monitores, então se comunica com ele por rádio e diz para Leon cuidar de Sherry. Siga pelo próximo corredor voltando na direção da escada que o levará de volta para o andar superior, mas há mais alguns Lickers-surpresa para você cuidar no caminho. Lá no alto, na área oeste, há dois monstros-plantas esperando por você, use Flame Rounds.



Na sala central pegue o caminho iluminado de azul. Aqui, use o Red Card Key para abrir a porta e entre. Dentro desta sala, pegue o Vaccine Cartridge logo de cara à sua esquerda, pegue ainda Grenade Round. Mate os 5 zumbis doutores que querem fazer uma extração dos órgãos vitais de Claire. Ilumine o local ativando o botão do lado esquerdo. Coloque o Vaccine Cartridge no local que você iluminou e ative o botão do outro lado da sala (no painel escrito V.A.M.). Depois do processo, pegue de volta o Vaccine Cartridge que agora virou a Base Vaccine. Ainda nesta sala, pegue o MO Disk à direita do painel V.A.M., então saia e desça novamente para o andar inferior (há novos zumbis no caminho).

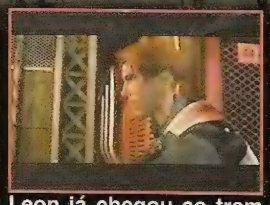
Entre novamente pela porta P-4. Leve a Base Vaccine até o computador no canto da sala e use-a nele. O computador vai ativar o sistema para transformar a Base Vaccine em Vaccine. Com a vacina em seu poder, volte.



Use o MO Disk neste computador para abrir a porta a sua direita. Siga por este novo corredor e entre pela porta para chegar a uma nova área.

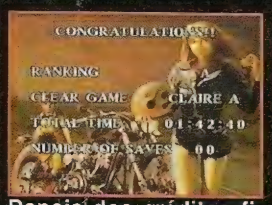
Agora você tem apenas 5 minutos antes que tudo exploda. Aperte o botão para chamar o elevador e você verá que algo está tentando entrar pelo teto. Sim, é Willian Birkin, totalmente enlouquecido e querendo desmembrar quem aparecer em sua frente. Felizmente ele continua lento, apenas mantenha grande distância e atire com Grenade Rounds. Sempre que ele chegar perto, saia correndo.

Quando você o punir bastante, Willian vai ficar mais bravo ainda. Ele perde qualquer traço de humanidade que restara, torna-se mais animal, em corpo e mente. Agora Willian é mais rápido e tem a habilidade de pular de um lado para o outro. Quando ele pular para o chão, desça algumas Grenade Rounds e corra, repita até detoná-lo. Feito isso, o elevador chega, aí é só seguir para a estação que levará você para fora daqui.

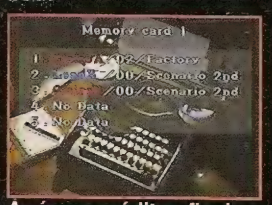


Leon já chegou ao trem e levou Sherry para lá. Pelo menos da explosão você já está livre, mas a garota ainda está mal.

Claire dá a vacina para Sherry. Expectativa... Será que vai resolver? De repente Sherry pisca. Sinal de vida. Sim, a garota está salva, finalmente livre do vírus mortal.



Depois dos créditos finais, o Status do seu jogo será mostrado. Primeiramente, a sua nota, seguida pelo game que você terminou, o seu tempo total e o número de saves que você utilizou.



Após os créditos finais e o seu record, o game vai pedir para você dar um Save. Escolha um slot vazio e salve. Perceba que o nome do save fica como LeonB em Scenario 2nd. Ou seja, terminando a primeira aventura de Claire, basta carregar o save feito para começar a segunda aventura de Leon, sabendo tudo o que se passa no ponto de vista dele. Lembre-se que se você pegou a Submachine Gun e a Sidepack, Leon não poderá pegá-las nesta próxima aventura e o corredor no qual você utilizou o fio para fechar as janelas estará livre de zumbis.

TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + CD só R$ 12,80

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE P
PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAUL
VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECES
RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME_____

ENDEREÇO_____

_____ CEP_____

CIDADE_____ESTADO_____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA REC

CD-001( ) CD-004( )
CD-002( ) CD-005( )
CD-003( ) CD-006( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + CD=R$

informação e lazer

Cód. GG60

Cód. GG61

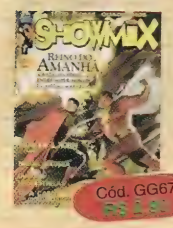
Cód. GG62

Cód. GG63

Cód. GG64

Cód. GG65

Cód. GG66



Cód. GG67

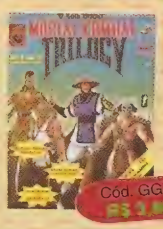
Cód. GG68

Cód. GG69

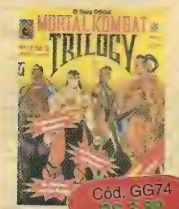
Cód. GG70

Cód. GG71

Cód. GG72



Cód. GG73



Cód. GG74

Cód. GG75

Cód. GG76

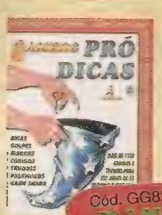
Cód. GG77

Cód. GG78

Cód. GG79

Cód. GG80

Cód. GG81



Cód. GG82

Cód. GG83

Cód. GG84

Cód. GG85

Cód. GG86

Cód. GG87

Cód. GG88

Cód. GG89

Livros (13,5 x 20,5)

Cód. GG90

Cód. GG91

Cód. GG92

Cód. GG93

Cód. GG94

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER

Cód. GG60 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG77 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG61 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG78 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG62 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG79 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG63 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG80 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG64 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG81 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG65 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG82 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG66 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG83 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG67 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG84 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG68 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG85 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG69 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG86 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG70 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG87 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG71 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG88 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG72 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG89 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG73 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG90 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG74 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG91 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG75 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG92 ( ) Qtde. ( )
Cód. GG76 ( ) Qtde. ( )	Cód. GG93 ( ) Qtde. ( )

Cód. GG94 ( ) Qtde. ( )

NOME.....

ENDEREÇO.....

.....CEP.....

CIDADE.....EST.....

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para:
Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 - CEP 02597-970 - SP.
Voçê receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa.
Não é necessário recortar sua revista.
Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

escala

WILD ARMS

GRAN FINALLE

Ceci se levantou, a dor da queda ainda é intensa. Ela procura por seus companheiros ao redor de seu corpo ferido, nada que uma Hi-Heal não possa curar... Rudy está ao seu lado direito enquanto Jack acaricia Hanpan logo à sua frente. Ela caminha com dificuldade pela fumaça e fuligem que se confundem com o oxigênio até a imensa massa de metal amassado e chora... Sim, ele deu sua vida por nós... por Filgaia... Obrigado Earth Golen...

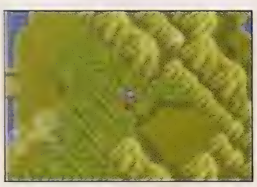
É, demorou mas à custa de meses de suor da galera aqui da redação, conseguimos mais uma vez. Foram cinco meses de loucura, choveram cartas de elogios e críticas, mas sempre imparciais em nossas decisões, decidimos levar esta estratégia até o final.
Nesta edição você confere a última parte das aventuras de Rudy, Cecilia e Jack, enfim, da estratégia deste game considerado uma obra prima dos RPGs no mundo dos video games.
Agradecemos a paciência de todos que acompanharam esta estratégia e que ficavam ansiosos todo o início de mês para comprar a Gamers na banca mais próxima. Não percam novas estratégias nas próximas edições.

ÚLTIMA PARTE DA ESTRATÉGIA

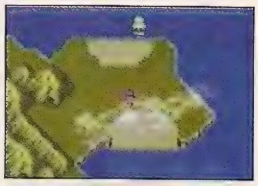
Nesta sala você encontra duas poiyon berries e um mega berry. Salve seu progresso e desça pelo elevador, vá até a sala que dá para cinco portas, a do meio só abre com o ID Code. Vá entrando nas portas em seqüência da esquerda para a direita, fale com os caras verdes em frente aos monitores e eles atacarão você, não se preocupe, eles são fáceis de matar. O último lhe dará o ID Code: Demon Gate.

Ao entrar pela porta do meio com o código, você deverá enfrentar Alhazad, destrua-o e Jack aprenderá mais uma Fast Draw. Use o terminal no extremo norte da sala. Retorne para Adlehyde.

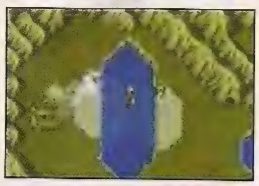
Vá até a casa de donativos (no meio da cidade) e doe 500, 1000, 2000, 3000, 5000, 10000 e 20000 respectivamente. Para isso, você precisa entrar e sair da cidade sempre que doar uma quantia.



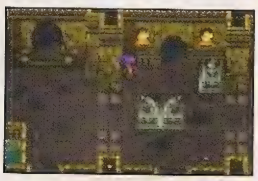
Agora navegue até achar esta clareira, ela fica em uma praia onde tem uma ponte à leste no mapa. Aqui você encontrará uma casa, entre leia os livros e pegue o item Ocarina. Com este item você pode invocar o Golem em qualquer parte do mapa. Vá para o norte (onde o navio está estacionado), invoque o golem na prainha e atravesse para o outro lado ao norte para comprar novas armas e armaduras. Eis a lista e os preços: Hybrid Sword (9500), Eradicator (10500), Crest Wand (9250), Brass Band (3500), Lone Wolf (4010), e Silver Band (3050).



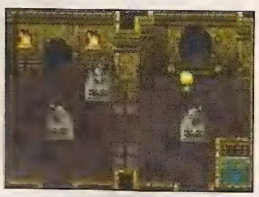
Navegue até Wandering Isle ao sul do mapa e use a tool grapple de Jack para passar, não esqueça de pegar os diversos itens nos baús.



Ao sair do outro lado, invoque o golem para passar pela água e chegar ao Dead Sanctuary.



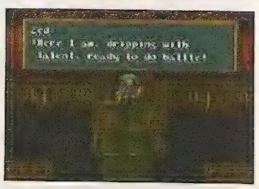
Entre, empurre a estátua da direita para cima, suba, mova as estátuas de forma que elas fiquem uma de frente para outra, existem duas maneira das portas se abrirem...



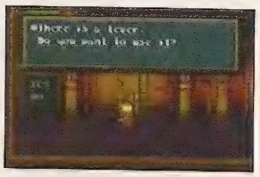
...como na foto anterior e como nesta.

Continue sua jornada lendo todas as placas que você encontrar, logo após você entrará em uma sala com quatro estátuas de cores diferentes, uma verde, uma azul, uma amarela e uma vermelha. Só que no chão só exista espaço para três delas. Faça o seguinte, use a Bomb de Rudy na estátua verde para explodi-la. Logo após posicione as três estátuas restantes da esquerda para a direita na seguinte ordem de cores: Vermelha, Amarela e Azul.

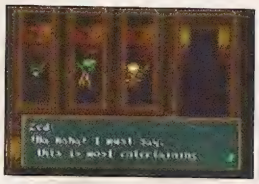
Siga para o Norte e encontre Boomerang; enfrente-o, derrote-o e consiga a Goddess Idol, o Dragon Idol e o Lion Idol. Logo após, Cecilia conseguirá a Force High Guardian. Continue para o Norte, enfrente a estátua e consiga mais uma Fast Draw de Jack.



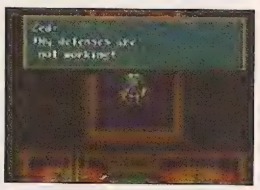
Saia de Dead Sanctuary e você será teleportado para Gate Generator automaticamente, enfrente um desafio com três monstros bem fáceis. No Gate Generator, você deve salvar seu progresso, pegar os itens nos baús e prosseguir até achar Zed. Após achar o baú com a Potion Berry, volte e Zed explodirá a ponte, use a tool grapple de Jack no próprio Zed para passar pelo abismo. Siga-o.



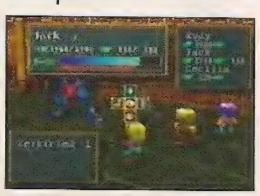
Entre por aqui, acionando este switch escondido.



Chegando na sala das alavancas nas quatro salinhas, acione a alavanca 1 para abrir a porta da alavanca da 2 e assim por diante. Quando você estiver na alavanca 4, Zed aparecerá e acionará a alavanca 3 para fechar a porta da salinha da alavanca 4. Use o Pocket Watch de Ceci para voltar ao início da sala, só que agora quando você abrir a porta 4, volte para a porta 2 e feche a porta 3. Meio complicado, não? Fazendo isso, Zed não conseguirá acionar a alavanca 3 fechando assim a porta 4.



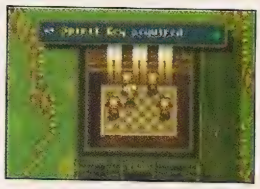
Siga e enfrente Diablo, um Boss mais ou menos difícil. Siga Zed e use a password Tempest.



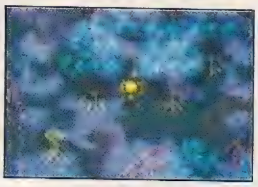
Continue para o Norte e encontre a sala com Zeikfried e Zed, derrote Zeikfried. Mas quando você pensa que o safado morreu, ele levanta e cria uma espécie de buraco negro. Na tentativa de salvar seus amigos, Rudy perde o braço. Os três personagens ficam vagando no vácuo até que consegue voltar à Filgaia. Cecilia tenta curar Rudy com seus poderes mágicos, só que por algum motivo eles não funcionam no corpo de nosso herói. Logo após, você descobre que Rudy não passa de um Robô, uma espécie de andróide e que ele não pode recuperar seu braço como um humano normal (pelo menos como um humano de Filgaia), ou seja, com mágica.

O que fazer agora? Vá para Rosetta Town, fale com Mariel, a menina das flores e siga para Forest Mound, ao sul de Roseta town.

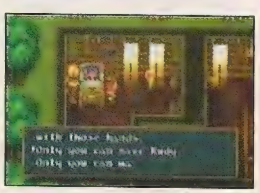
Mariel lhe explicará que seus ancestrais (os dela, não os seus) construíram uma passagem no tempo e blá, blá, blá..... nossa, essa elfinha fala pra caramba. Agora você e seu grupo devem viajar para Filgaia há mil anos atrás. Na saída você encontrará o povo habitante de Tarjon Village, siga para Tarjon Village.



Na cidade, recupere suas energias, use o Radar de Rudy, converse com os nativos e salve seu progresso no bicho-preguiça pendurado na árvore. Não se esqueça de pegar a Spirit Key com os velhinhos na casinha pequena à leste da cidade. Saia da cidade e dê uma olhada no mapa, veja como ele está mudado radicalmente.



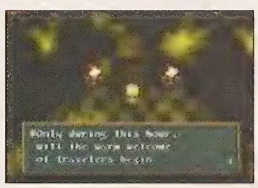
Vá para sudoeste e entre na Forest Prision (cuidado para não se perder!), procure por todos os itens (não tenha pressa). Primeiro use a Wand de Ceci no bichinho para que ele lhe mostre o caminho, ao encontrar o baú grandão, (perto do Save point) use a Spirit Key, siga o espírito do unicórnio e ganhe a Life Rune. Saia pelo outro lado da floresta e vá para Vassim's Lab.



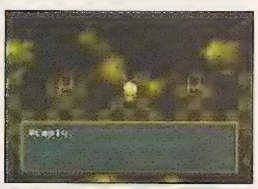
Fale com Vassim, ele lhe dirá que você pre-

cisa de dois ingredientes para consertar o pobre Rudy: o Life Force Guardian e o Illusion Guardian. O Life Force Guardian você já tem, ele também diz que ouviu falar sobre um tal de livro chamado De Le Metalica. Saia do laboratório, siga para a Forest Mound (de preferência use a magia Teleport de Ceci, que permite você se teleportar para qualquer cidade conhecida) e volte para Filgaia dos tempos atuais.

Teleporte-se para Curan Abbey, use a Tear Drop de Ceci bem no local da foto para se teleportar para a Sealed Library. Siga até chegar à sala com as estantes de livros, leia o livro entitulado De Le Metalica.



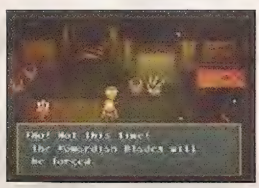
Nesta porta, fique dando voltas pela escada até abrir.



Quando você encontrar os baús, abra só o terceiro e o quarto da direita para a esquerda, saia e entre pela porta onde antes você não podia entrar.

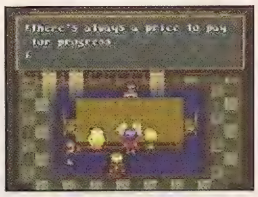
Pegue todos os livros que você encontrar pelo caminho.

Ao chegar na parte com as duas portas (onde muitas pessoas ficam presas por desespero) siga esta seqüência. Entre primeiro pela porta da esquerda, depois a da direita, de novo a da direita, esquerda, e direita, depois é só andar para o norte e encontrar Duras Drum.

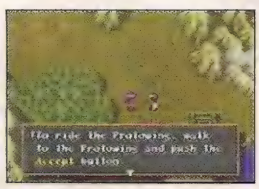


Ele lhe dará a Hades Rune, volte para Vassim's Lab e fale com Vassim, ele forjará a Guardian Blade.

Agora você controla só a Cecilia, veja as passagens da vida de Rudy em seus sonhos. Enfrente Elizabeth ainda no sonho de Rudy, após derrotá-la, Ceci ganhará a Love Rune. Já com Rudy, desça as escadas e fale com Vassim para aprender a Force: Fury Shot.



Ainda em Vassim's Lab, vá para o canto da esquerda ao norte para encontrar a Secret Tool. Salve seu progresso e volte para Filgaia. Mariel deixa seu grupo e segue para Rosetta Town, você irá para Adlehyde. Lá chegando, siga para o castelo e encontre Emma, ela estará junto com Anje (aquela mulher que deu o Pocket Watch para Ceci em Curan Abbey).



Emma conseguiu terminar o conserto do Metal Bird, agora você dispõe de uma Airship para viajar e ter acesso à quase (por enquanto) toda Filgaia.

Pegue seu novo veículo e siga para Memory Temple (onde rolou a primeira aventura de Jack), use a password "Emiko" no painel onde antes você só caía. Entre e pegue a Holy Parasol mais dois Crest Graphs. Voe agora para Gemini's Corpse, à noroeste de Court Seim.

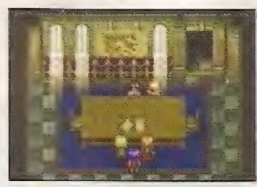
Aqui você deverá usar e abusar das Bombs de Rudy, fique atento às paredes. Qualquer rachadura já é motivo para que você a exploda. Pegue as Jewels e troque-as de lugar para conseguir passar de tela. Logo no começo, vá para o norte e adquira mais uma Fast Draw de Jack.

Aqui você consegue a Arm "Phaser" de Rudy e a última tool dele: a Power Glove.

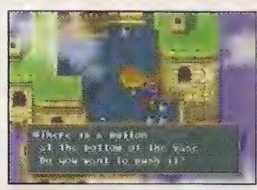
Use a Power Glove para derrubar objetos altos, como baús em cima de estátuas etc. Use a P. Glove no pilar roxo (foto) para poder usar o Grapple de Jack e passar para o outro lado. Não se esqueça de procurar pelo Black Pass em Gemini's Corpse.

Encontre o Gemini Circuit, derrote o Mech Drake e siga para Adlehyde.

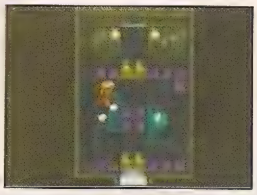
Use o Black Pass na lojinha de itens para acessar o Black Market. No mercado negro você pode comprar itens muito bons, veja a relação de preços: Sword Radius (18000), LunaticWand (17800), Battle Cloak (17300), Dawn Poncho (23400), Garnet Coat (13900), Potion Berry (500), Goat Doll (1500) e Missanga (3000).



Vá para o castelo e fale com Emma. Logo após, você verá uma cena em que o Navio do Capitão Bart é atacado e destruido.

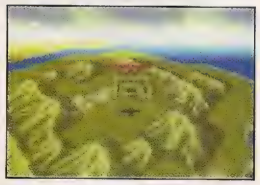


Saia de Adlehyde e voe para o Norte até encontrar Heaven Corridor. Entre, use a Tear Drop, siga para o norte, acione um switch escondido atrás deste vaso (foto), volte e vá para oeste. Tome muito cuidado onde pisa, você pode acabar voltando tudo para trás, não desista, memorize os lugares onde você é teleportado e desvie.

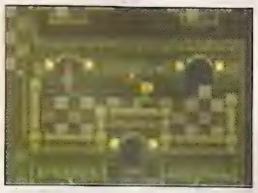


Aqui você precisa dar um olé nas pedras e encontrar com elas, não é muito difícil.

Ao norte, use a Tear Drop de Ceci entre as duas árvores para conseguir a Force Dual Cast.



Saia, voe para Ship Graveyard, vá até a praia, pegue o segundo Gemini Circuit e vá para Adlehyde. Emma fará com que o Metal Bird possa voar mais alto, possibilitando que você possa voar sobre as montanhas. Vá para Pandemonium, à sudeste do mapa rodeado por montanhas.

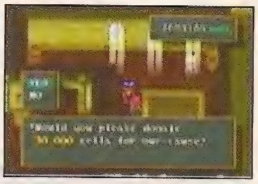


Dentro do Pandemonium, siga para o norte, encontre a galerinha do mal e você será preso. Agora é uma das partes mais divertidas do jogo, controle Hanpan pelos buracos na parede até encontrar a alavanca que abre as celas dos prisioneiros.

Os switches nas paredes abrem e fecham as portas. Fique atento para as portas que precisam ser abertas sempre trocando de personagens.

Ao encontrar este monstro com Rudy você terá duas opções: a primeira é ficar quietinho e voltar para a cela com o rabo entre as pernas e esperar para enfrentá-lo com seu grupo inteiro e a segunda é ficar e arregaçar o bicho apenas com Rudy (se você comprou bastante Goat Dolls no Black Market será facinho, basta equipá-los toda vez que Rudy morrer). Mesmo assim, todo cuidado é pouco.

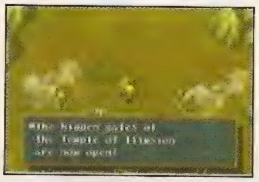
Depois de enfrentar o boss, você deve reunir seu grupo e partir para o próximo mestre ao norte; mate-o e saia de Pandemonium.



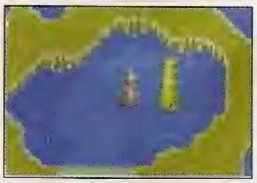
Rume para Adlehyde e vá para a casa de donativos dentro da cidade, doe 30.000 gella, saia, volte e doe mais 50.000. Vá para uma pequena casinha ao leste da cidade, fale com o homem de chapéu e ele lhe dirá que o navio do Capitão Bart está arrumado e se localiza na praia de Ship Graveyard.

Vá agora para Artica Castle (com sua Airship) pegue a Arm de Rudy Wild Bunch, diversos itens em baús e enfrente Lady Harken. Logo após você ganhará a Courage Rune.

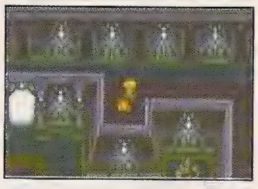
Siga para a porta do oeste e encontre um baú com um Boom Getter, depois vá para o leste indo logo em seguida para o Norte. Os poderes que existem dentro da Tear Drop irão se manifestar e uma torre gigantesca emergirá do mar. Siga para Baskar Village, vá para a pirâmide no ponto mais ao norte da cidade para conseguir a Hope Rune, desça e converse com o chefe, ele lhe explicará sobre os Rings of Timespace. Voe para o Ancient Altar (uma clareira no meio das montanhas à leste de Saint Centour) para pegar a Sword Rune.



Você deve ir agora para Adlehyde, rume para a casa de donativos e doe 100.000 gella. Saia da cidade, entre de novo e vá para o Pub. Fale com um carinha novo no pedaço e ele lhe dará o item Dispellado. Vá para Baskar Village e ande até o círculo de pedras ao noroeste da cidade. Use o novo item nas pedras na seguinte ordem: ↖, ↙, ↘, ↗, ←, ↓, → e ↑. Entre no Illusion Temple e pegue a Chrono Rune. Agora vá para o local onde "um dia" foi a photosphere para pegar a Star Rune.

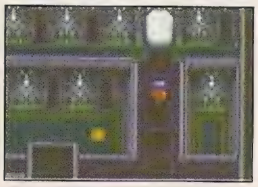


Vá para Ka Dingel (uma pequena ilha com uma torre no meio (antes não havia esta torre!), aterrisse a nave e invoque o Earth Golem para entrar na torre. Logo na entrada você terá que enfrentar Boomerang, derrote-o. Alguns monstros irão aparecer, mas ele (sabe-se lá por que?) resolve ficar enfrentando os inimigos enquanto você entra na torre.



Dentro de Ka Dingel, acione este switch para que apareça a estátua.

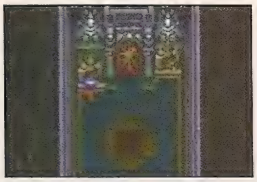
Use as Bombs de Rudy para destruir esta passagem...



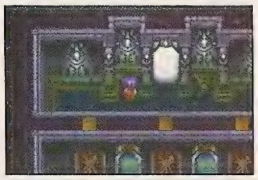
...e encontrar o switch que abre a porta que dá acesso ao próximo nível.

Agora você encontra uma sala com dois baús com Magic Carrots, note que há uma porta trancada. Pegue os itens e entre na próxima sala.

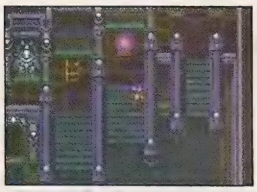
Encontre a estátua que você fez aparecer quando acionou o switch, posicione-a sobre o quadrado e abra a porta anteriormente fechada.



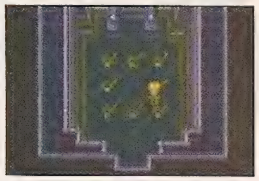
Desça as escadas (pegue um Magic Carrot e um Mega Berry no caminho) empurre a estátua da sala da esquerda para o buraco, vá para a sala da direita e empurre a estátua para o canto superior esquerdo (foto) para abrir a porta.



Entre na sala da esquerda e acione somente os dois primeiros switches, volte, entre na sala da direita e mova as duas alavancas para a direita.



Aqui basta você usar as Bombs de Rudy nas esferas roxas.

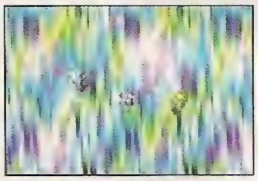


Nas alavancas, mova cada uma delas uma só vez. Pronto! Siga para o norte e salve seu progresso.

Olha o Alhazad aí!

Agora você enfrentará Alhazad em sua verdadeira forma demoníaca. Não esquente a cabeça, o cara é baba.

Volte para salvar seu progresso novamente e siga para o teletransporte.



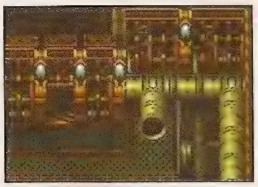
Você será teleportado para Malduke.

Use as bombs nos reatores laser.

Aqui, use a Power Glove de Rudy para mandar o pilar roxo para o outro lado e a Grapple de Jack para acessar o outro lado.

Desative todos os reatores laser aqui.

Aqui você encontra a última tool que faltava para Jack e para seu grupo. A Guitar serve para invocar inimigos em lugares específicos do jogo.



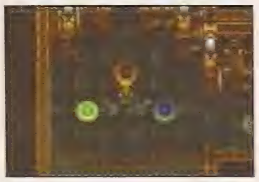
Entre pelo cano...

... e pegue um Bullet Clip e mais uma Arm de Rudy: a Arch Smash.

Use Hanpan nos "X" explosivos vermelhos no chão para não perder energia.

Vasculhe pelos canos e encontre vários itens, não esqueça de pegar esta Fast Draw de Jack aqui na estátua.

Corra e use o grapple antes que a plataforma caia.



Estes três círculos são terminais que transportam você para lugares diferentes, salve seu progresso, e acenda o verde (na foto), suba e se teletransporte para uma cidade destruida, sempre leia as placas. Não há nada nos barris nem nas casas. O item "Wings" está atrás da maior lápide do cemitério, logo acima da ponte que você sai após ler a placa. Volte e mova as alavancas para acender o círculo vermelho. Vá para o teletransporte.

Leia a placa, vá para o sul e leia outra placa. Desça pelas escadas da esquerda, vá para o sul e desça pelas escadas da direita. Exploda a pedra no centro da sala para que o olho apareça. Este olho lhe dirá se o item "Eye" é falso ou verdadeiro. Se for falso, após você pegar o item e passar em frente ao olho, ele emanará uma luz vermelha, se for verdadeiro, a luz será azul.

Existem vários baús com "Eyes" falsos, mas só um verdadeiro. A sala do verdadeiro é esta, memorize pelo formato.

A luz azul é a confirmação.

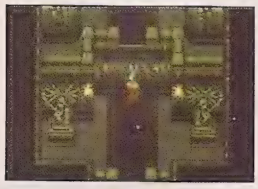
Ainda na sala do olho, vá para o sul e desça as escadas. Use o Vaso de Ceci para apagar o fogo do meio do círculo e use a Guitar de Jack bem no meio.

Destrua Seto the Golem e ganhe no final da batalha a Braver Vest, a melhor armadura de Rudy no jogo.

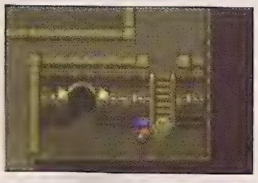
Volte para Malduke e acione o círculo azul, teleporte-se. Entre pela porta da foto.

Leia a placa e depois desça na mesma direção dela para uma passagem secreta.

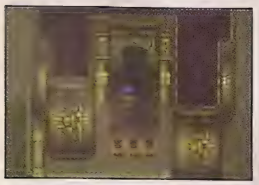
Apague o fogo e toque a Guitar do Jack para invocar Lucifer. O cara é muito poderoso, use e abuse dos Goat Dolls. Seus ataques tiram mais de 3.000 HP de vez em quando. Seja cauteloso.



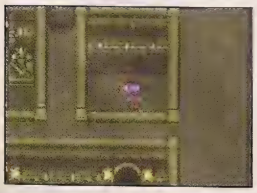
Volte e acione o botão azul para mudar para vermelho.



Exploda a pedra.



Pegue os três baús antes inacessíveis.

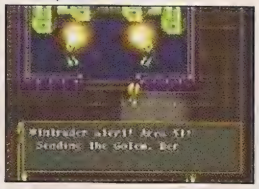


Volte para acionar o switch da direita que move a estátua de cima.

Dê a volta de novo e aperte o botão azul. Agora acione o switch da esquerda que move a estátua de baixo.

Vá pelo meio das estátuas e pegue o último item: Arms.

Volte, salve seu progresso, saia da sala dos três círculos e entre na sala do extremo oeste. Pegue dois nectars nos baús e coloque os itens: Eye, Wings e Arms nos altares ao norte.

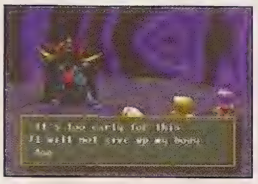


Agora você vai dar o maior rolê. Quando encontrar a sala com o holofote não hesite em entrar debaixo da luz. É mais um desafio.

Berial é um boss difícil, principalmente se seu level está baixo. Abuse dos Goat Dolls nele também. Após detonar o bicho, você já pode enfrentar o último desafio do game se seguir para o norte, se preferir, pode ir para leste e vasculhar Filgaia, colher os itens que você deixou para trás, as magias que deixou de fazer os lugares que ainda não foi, etc., etc.

Depois de dar uma volta por Filgaia, volte e se prepare para o confronto final.

Para sua surpresa o cara aí é o Zeikfried.

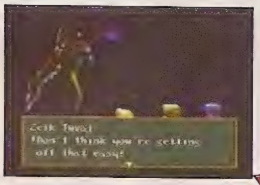


Não o perdoe, destrua o safado sem dó.

De repente...do nada... uma sombra assola a tela. É ela... Mother voltou e está brava. Ela usa o corpo de Zeikfried e se transforma em Motherfried. Um puta bichão.

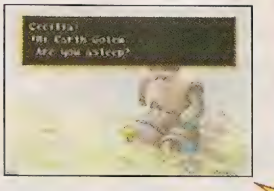
Não é muito difícil não. Use as Fast Draws de Jack mais potentes e suas melhores invocações.

Depois é só ver a cena deprimente em que Motherfried é praticamente desintegrada...



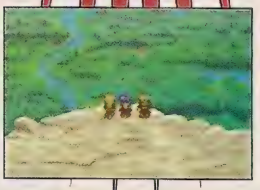
Volte para o teletransporte e quando você pensa que tudo acabou, aparece um tal de Zeik Tuval (Dãäähhh!!! Ninguem sabe que é o Zeikfried). Mate-o e c'est fini!

O Earth Golem salva o dia, só que é destruido...



Ceci chora aos pés do Golem agradecendo por tudo o que ele fez...

Agora é só curtir o final do game, que é animal...



THE END

Tales of Destiny

"Sabe, ainda acho que não devia ter saído da cama hoje. Mas se não o tivesse feito, nem Rutee nem Mary me deixariam em paz. De qualquer forma tudo bem. Com vinte mil gald a mais que antes, mesmo tendo sido enganados por um garotinho, poderíamos continuar a jornada. Claro, não fossem os soldados que nos cercaram na mansão de Walt... Sabia que atacar eles na caverna próxima a Janus não seria boa idéia... Se bem que vencemos eles até que facilmente. Afinal, tínhamos as Swordians Dimloss e Atwight do nosso lado. Nossas Swordians. Foi aí que um garoto, com não mais que dezessete anos apareceu. E todos os soldados bateram continência quando este se aproximou. Logo pensei: "se este é o capitão da guarda, por isso lutam tão mal". Isso, até que vi ele empunhar aquilo... A terceira das Swordians... Chaltier, aquela que controlava a terra... Bem, o resto da história você já deve saber. Estamos presos aqui em Darillshaide, nesta cela fria do castelo de Seingald, com o corpo todo dolorido e o pior: sem nossas Swordians... Definitivamente eu não devia ter saído da cama..."

Dando continuidade à fantástica saga de Tales of Phantasia (Super Famicom, sem versão americana), a Namco, famosa por sua boa entrada no Playstation e por seus games como Ridge Racer e o recente Tekken 3, traz para a nova plataforma Tales of Destiny. Unindo o bom enredo (aliás, já sendo uma das características da série) e um sistema de jogo bastante incomum para games do gênero, ToD pode ser considerado um dos melhores RPGs criados para o console, mesmo levando em consideração a grande quantidade de títulos desta nova remessa de Role Playing Games para o console da Sony.

A história central é focalizada em Stan Elrom, um jovem espadachim que, durante sua viagem pelo mundo motivado pelas histórias heróicas contadas por seu avô, vê sua vida dar uma guinada de trezentos e sessenta graus ao descobrir que é um dos escolhidos para brandir as Swordians, sendo estas o coração do enredo. Mantendo sempre o entusiasmo e a positividade possuída somente para aqueles que ainda carregam a chama da juventude em seus peitos, este jovem guerreiro é especialmente sensível quando o assunto é justiça ou dissipar qualquer forma de mal. Por outro lado, Stam possui um fraco: discutir com mulheres. Ele nunca consegue vencer uma discussão contra mulheres, nem mesmo contra sua irmãzinha Lilith...

Mas, voltemos às Swordians. As Swordians são espadas criadas por uma antiga civilização de tecnologia bastante avançada. Mas, diferindo-se das demais, as Swordians têm algo possuído somente por elas: a inteligência e a capacidade de evoluir. Sim, além de possuírem um alto intelecto (generalizando um pouco, claro) e poderem se comunicar com aqueles que desejarem, elas possuem seus próprios atributos e níveis, sendo quase como personagens independentes, tornando-se mais fortes como tais.

O que antes era comum, hoje está quase extinto. Das várias Swordians criadas, apenas seis restam hoje, sendo uma delas a possuída por Stan: a Swordian do fogo e das chamas, Dimloss, garantindo a seu mestre o poder de soltar feitiços baseados em fogo. Além dela, temos Atwhite, a Swordian das águas e do gelo; Clemente, swordian dos raios e trovões; Chaltier, swordian da terra e das rochas; Ichtenos, a Swordian dos ventos; e finalmente a Swordian perdida, Belselios, que poucos acreditam em sua existência.

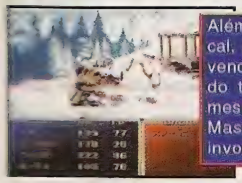
Dimloss e Stan saem então para uma jornada em busca das quatro outras Swordians. Todavia, além destas, os heróis encontrarão também seus possuidores, dando assim, origem a fantásticos personagens, cada um com seu próprio motivo e um carisma todo especial. Encontramos então Woodrow Kelvin, o exímio arqueiro / espadachim habitante da florestas de Janos mas que esconde por trás de seu semblante austero a verdadeira vocação: o soberano de Heidelburg, estando à procura de sua Swordian Ichtenos para poder tomar posse do trono. Sendo sempre gentil e cavalheiro com todos que encontra e, acima de tudo, leal para com seus amigos, Woodrow jamais foge a uma batalha; Chelsea Tone, neta da mestra(e?) de Woodrow, Alba Tone, que, apesar de seus oito anos de idade e a incapacidade de utilizar-se de Swordians, por muitas vezes surpreende os adultos ao redor com sua grande capacidade de evoluir, sem contar, claro, a habilidade nata de se comunicar com a natureza; Mary Agent, amiga de Ruti, quieta e bastante poderosa utilizando-se de suas espadas, que procura por sua memória perdida (além de cozinhar que é uma beleza!); Ruti Kattlet, uma jovem Lens Hunter (caçadora de lentes) que acredita firmemente de que não existe nada que o dinheiro não possa comprar, mas que, durante sua jornada ao lado de Stan e de sua Swordian Atwhite, descobrirá que sentimentos como o amor e a amizade nunca podem ser comprados...; Leon Magnus, o valoroso cavaleiro de Seingald que carrega consigo a Chaltier, Swordian da terra; Philia Philis, discípula do grande sacerdote Greban, especialista em história e arqueologia, sendo detentora da Swordian Clemente. Em contraste com as demais garotas do grupo, Philia é gentil e educada, além de ter uma mania de limpeza que é o terror de ambientes com o menor sinal de sujeira; Johnny Shiden, proveniente de uma família nobre que governa a pequena cidadela de Shiden, mas que vive apenas para o prazer e a diversão... Sendo isso da natureza dos menestréis; e finalmente Mighty Kongman, conhecido por ser o temido campeão do Colloseum e por sua fama de mulherengo.

E com a destemida trupe formada, Stan inicia a épica aventura pela procura das quatro outras Swordians, o que finaliza com a morte de Ichtenos pelas mãos do próprio Woodrow, que, na tentativa de parar a diabólica máquina criada para fins obscuros, se vê obrigado a sacrificá-la. Quando tudo parecia acabado, Stan recebe a notícia de que seu antigo aliado Leon se unira ao pesquisador Hugo e, de alguma forma, tentava reativar a antiga máquina criada por aqueles que deram vida às Swordians: a Fortaleza Daycroft, que possui o poder de, removendo material do planeta, criar uma espécie de crosta impedindo que toda a luz emanada pela estrela da galáxia atinja seu interior, trazendo assim uma era de escuridão e frio...

Um dos aspectos mais empolgantes de Tales é o sistema de batalha. Totalmente em tempo real, você pode, inclusive, realizar movimentos típicos de fighting games, executando assim combos de mais de trinta acertos. Tendo até quatro personagens na batalha (podendo contudo controlar somente Stan), o campo de batalha está formado. Cada personagem tem um conjunto de Skills (ou técnicas, como preferir), que, diferindo-se de seu predecessor, Tales of Phantasia, não estão mais divididos em longa ou curta distância. Estes, ao serem acionados, gastam TPs, ou Tech Points, que são recuperados na medida de um a cinqüenta pontos, dependendo do nível de cada um. Algumas destas, contudo, necessitam das Swordians para serem executadas. Controlando somente Stan, suas Skills estão limitadas a quatro, mas, através de menus é possível se acionar qualquer Skill de qualquer personagem da batalha. Os feitiços são possuídos somente por aqueles que empunham as Swordians, podendo, por conseguinte, ser realizadas somente com elas em punho. Da mesma forma que com as Skills, você pode acessar qualquer magia de qualquer personagem da batalha através de menus. Mas lembre-se de que as batalhas são em tempo real e as mágicas necessitam de um tempo de invocação, ou seja, caso receba um ataque durante este período, a magia será automaticamente anulada (coisa que não ocorre com as Skills, logo que estas são instantâneas, realizadas no momento que o comando é dado).

O lado sonoro é um caso à parte. Apesar de não possuir todo o glamour das músicas de um Final Fantasy VI (6, "seis"), mas a Namco não cometera o mesmo erro da Square ao aproveitar a qualidade de CD para adicionar vozes ao jogo e dar assim vida aos personagens. Apenas para se ter uma idéia da primorosidade do trabalho sonoro, existem mais de duas mil (eu disse duas mil) vozes, entre diálogos de personagens, gritos e nomes de golpes. São tantas que nem todas são acessíveis através do Sound Test (aliás um dos mais bem equipados já lançados para um jogo de PS, cortesia da Namco). No mapa, por exemplo, quando ficam muito tempo parados em um lugar, ao invés de fazerem as típicas gracinhas de outros jogos, eles começam a conversar e até discutir entre si! Algo nunca visto antes em um jogo de RPG.

Finalizando: a Namco realizou um de seus melhores trabalhos em games do gênero, principalmente em termos sonoros.



Além de Gald, a moeda local, você consegue Lens ao vencer as batalhas, podendo trocá-las por grana ou mesmo entregar a um Lens Master para que este crie invocações.

Com o botão X e o direcional você executa as Skills, que são previamente escolhidas no menu. Algumas destas necessitam da respectiva Swordian equipada.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

TALES OF DESTINY

NAMCO | CD

RPG | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- Ótima apresentação em Anime, de qualidade impecável: sem granulação ou Slowdowns
- As milhares de vozes e as músicas combinando exatamente com as ocasiões, dão vida ao game

CONTRAS

- Um sistema de mapa um tanto complicado, mas eficiente (contra?)
- Em comparação com seu predecessor, esta versão é fácil demais
- Deveria haver mais seqüências em anime

CLAS. FIN 4.6

APRESENTAMOS OS MINIBOOKS

A maior novidade cultural do ano são os MINIBOOKS. Cabem na palma da mão. VALE A PENA CONHECÊ-LOS!

Os **MINIBOOKS** são livretos no formato 9 x 12 cm e de enorme sucesso de vendas no mundo inteiro. Abordam temas relacionados a todas as idades. Além do formato atraente, os **MINIBOOKS** primam pela ótima impressão e acabamento, que aliados a cuidadosa produção têm como resultado final um ótimo produto para se colecionar. Os **MINIBOOKS** são encontrados nas bancas de jornais. Mas se você preferir pode pedir pelo reembolso postal.

INFANTIS - COD. MB01 ATÉ MB10 - 20 PÁGINAS - COLORIDOS - R$ 1,50 CADA

Cod. MB01

Cod. MB02

Cod. MB03

Cod. MB04

Cod. MB05

Cod. MB06

Cod. MB07

Cod. MB08

Cod. MB09

Cod. MB10

TODAS AS IDADES - COD. MB31 ATÉ MB38 - 68 PÁGINAS - COLORIDOS - R$ 2,90 CADA

Cod. MB31

Cod. MB32

Cod. MB33

Cod. MB34

Cod. MB35

Cod. MB36

Cod. MB37

Cod. MB38

TODAS AS IDADES - COD. MB71 ATÉ MB76 - 100 PÁGINAS - P&B- R$ 2,50 CADA

Cod. MB71

Cod. MB72

Cod. MB73

Cod. MB74

Cod. MB75

Cod. MB76

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. MB01 ( )	Cód. MB09 ( )	Cód. MB37 ( )
Cód. MB02 ( )	Cód. MB10 ( )	Cód. MB38 ( )
Cód. MB03 ( )	Cód. MB31 ( )	Cód. MB71 ( )
Cód. MB04 ( )	Cód. MB32 ( )	Cód. MB72 ( )
Cód. MB05 ( )	Cód. MB33 ( )	Cód. MB73 ( )
Cód. MB06 ( )	Cód. MB34 ( )	Cód. MB74 ( )
Cód. MB07 ( )	Cód. MB35 ( )	Cód. MB75 ( )
Cód. MB08 ( )	Cód. MB36 ( )	Cód. MB76 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para Editora Escala Ltda.
Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cumpom.

FLASH GAME

PLAYSTATION

AGENT ARMSTRONG

ADVENTURE

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★½

Prepare-se para a ação! Depois de James Bond (007), depois de MIB (MIB?), surge mais um agente secreto ousado o suficiente para fazer loucuras a ponto de deixar qualquer um com a cabeça fervendo! Ele é o Agent Armstrong. Logo de cara ele já se mete numa pequena guerrinha nos ares e as cenas forçadas já começam dando um toque humorístico ao game. Prepare-se para explorar lugares muito bem protegidos e fique atento para os bandidos que estão por toda parte. O game é assim, mas deixa um pouco a desejar na dificuldade e nos gráficos. A diversão fica por conta de quem joga, se você gosta de games de espionagem, Agent Armstrong está na lista. Fim de caso!

SATURN

COTTON 2

TIRO

SUCCESS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★½

Depois de muitos games de nave e aviões, o Saturn botou um pouco de criatividade e soltou as bruxas! Muita bruxaria marca este game que, além da boa aparência (inocente e meigo), trás uma boa dificuldade e proporciona horas de diversão. Muita habiilidade e reflexo vai marcar a diversão deste que supera muitos outros games que utilizam metralhadoras e mísseis. As armas, quer dizer, as magias também evoluem, se você não morrer, claro! Deixe o dedo em ponto de bala e veja se o seu livro de bruxaria está em boas condições, provando que você é o melhor no ramo da magia e nos reflexos ninjas! É recomendado, recomendado MESMO!

PLAYSTATION

GUNTU

TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

ELECTROCOIN

GRÁFICO	★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★
DIVERSÃO	★

Muitos lançamentos são o ponto forte do aparelho da Sony, mas infelizmente nem todos são bons. Um bom exemplo é Guntu, que seguindo o clássico Doom, não agrada muito. Para falar a verdade, é muito fraco em gráfico, som e jogabilidade. Mas perde feio mesmo é na própria jogabilidade, que não tem uma resposta rápida o suficiente. Até tentar atirar, você já era.

PLAYSTATION

R? MJ

INTERATIVO

BANDAI

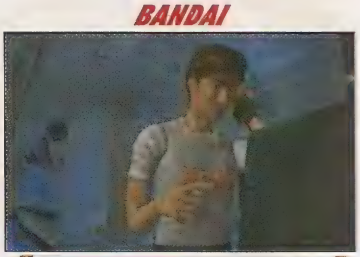


GRÁFICO	★★½
SOM	★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★

Para aqueles que jogaram "D", aqui está um substituto. Muitas coisas estranhas estão acontecendo num hospital. Agora você toma parte desta intrigante história. O game infelizmente é curto, apesar de ter dois CD's. Neste game você vai ter de procurar o que fazer até encontrar... que frase sem sentido! Infelizmente não é aquilo que se espera nos games de hoje e é até meio chato pois, a única coisa legal do game são as cenas em CG (que cá entre nós, são meio fraquinhas, mas dá para o gasto). No caso deste jogo, você tem muitos mistérios para solucionar. É recomendado apenas para aqueles que gostaram de "D". Bem, nem tudo é um mar de rosas. Boa sorte!

NINTENDO 64

WAYNE GRETZKY'S 98

HOCKEY

MIDWAY

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★

Tá difícil, mas até que enfim apareceu mais um pouco de diversão, que é o ponto crítico do novo console da Nintendo. Você quer mostrar raça? Então entre nessa e mostre que você também é um dos melhores em Wayne Gretzky's 98, uma boa para os proprietários de N64. Se você adora esportes, este é recomendado, tem violência e um toque de mestre que vai ser o seu! Neste game ou você é o bom ou não é nada. Qualé, vai encarar ou vai amarelar! Tá esperando o quê?

PLAYSTATION

FINAL FANTASY TACTICS

ESTRATÉGIA

SQUARESOFT

Mais um grande sucesso da Square está de volta. Ramza e seus amigos retornaram (no mesmo game), mas em versão americana ou em outras palavras, você vai sacar o desenrolar da grande história de Final Fantasy Tactics. Não foi mudado praticamente nada (além dos diálogos e textos), a trama ainda é a mesma e agora não há o que reclamar. É isso aí pessoal, um bom macete a ser feito é cair de cabeça nos estudos, no Inglês também! Mesmo não sendo muito o que você sabe, já é um grande passo para se entender uma boa parte do game.

PLAYSTATION

ALUNDRA

RPG/AÇÃO

WORKING DESIGNS

Finalmente mais um game que atormenta a cabeça dos gamemaníacos sai em versão americana. O que ficou marcante foi a animação em desenho animado, mas não largue o controle para ficar comendo pipoca, mãos à obra! Muitos não sabem o que fazer em determinadas partes deste ótimo game e, agora que tudo está um pouco mais "iluminado" (para aqueles que sabem um pouco de Inglês), fica até um pouco mais fácil de salvar as pessoas de morrerem através dos próprios sonhos ou em outras palavras, você vai ter de salvar o mundo.

NINTENDO 64

FIGHTERS DESTINY

LUTA

OCEAN

Agora é deixar o dedo pronto para mais um game de luta presente no N64! O game não é lá aquela maravilha (em matéria de gráfico pelo menos!), mas vai agradar muita gente. O game tem de tudo e um pouco mais, seus personagens têm golpes que derrubam o adversário brincando e outros que fazem um pequeno combo antes da derrota. Os combos são simples de serem executados e o melhor de tudo é a possibilidade de se agarrar nas bordas dos ringues! Os efeitos visuais até que ficaram bons e o som é legalzinho. Apenas mais um game de luta. O jeito é aguardar Zelda (ops! Foi escrito este nome de novo?) e ver a quanto chega a capacidade do console da Nintendo!

SATURN

TAMAGOCHI PACK

BICHINHO VIRTUAL

BANDAI

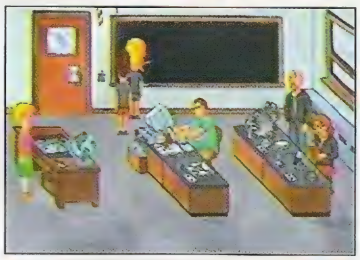
Muita gente já teve ou tem um bichinho virtual. Há pouco tempo, esses bichos eram febre e todo mudo queria ter o seu. Bem, até que é legalzinho! Aqui você tem mais acessórios como brincadeiras, testes de inteligência, gincanas e uma variedade maior de alimentos para auxiliar no desenvolvimento do seu bichinho. O game vai ficar um pouco difícil de se comandar, não pelo fato da jogabilidade ser ruim e sim pelo fato do game estar em japonês! Mas nem por isso o game fica sem graça, o jeito é jogar e aprender para quê serve e quando se deve usar os vários aparatos que você tem . É recomendado!

PLAYSTATION

BEAVIS AND BUTT-HEAD

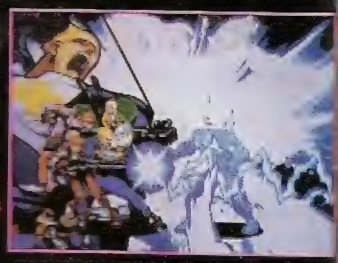
BESTEIROL

VIACOM



ATENÇÃO! Este game não é recomendado para pessoas de estômago fraco ou para CDF's! Eles saíram da MTV para o SNES e do mesmo, vieram para o console da SONY. Seguindo o estilo de Disc World (meio chatinho de controlar), este game vai exigir que você faça muita besteira e armações do além. Um dos pontos legais do game é a possibilidade de se fazer músicas, ou quase isso. Você pode fazer músicas com as cantorias dos dois idiotas (TCHAN!), ou compor músicas com os arrotos de Butt-Head ou (desculpem a expressão que vai ser usada agora) com os "puns" de Beavis (putz!). É nojento!! Existem quatro joguinhos além do normal e o outro ponto forte do game são as cenas do desenho apresentado na MTV. Atenção pessoal, nada de imitar eles OK! HE HE HE... HO HO HO HO... Very COOL!

Marvel Vs. Capcom Clash of Super Heroes



CANSADO DE SELEÇÃO ALEATÓRIA?

Resolvemos fazer algo diferente para esta primeira matéria sobre Marvel Vs. Capcom. O sistema de jogo você conheceu pelo Game News da edição passada ("e a profecia se fez como o previsto"). Combos, golpes e Specials você poderá conferir nas próximas edições. Aqui você encontrará, em primeira mão, dicas e truques que tornarão a casa de arcades sua segunda casa. Comecemos.

Se você se cansou dos Random Selects para os Special Partners, então seus problemas estão resolvidos. Com as dicas abaixo, além de poder escolher os Special Partners que desejar, você poderá conseguir vários personagens especiais, além de novos Special Partners. Yes! Prepare suas fichas...

Por quê ele tem de ser o líder?

Exatamente como em MSH vs SF, você poderá escolher qual dos personagens será o primeiro a entrar na batalha, algo que não era possível em XMvsSF. Para tanto, basta na tela de Vs., segurar os três botões de soco até que a batalha se inicie. Seu segundo personagem será o primeiro a entra na batalha.

OS PERSONAGENS SECRETOS

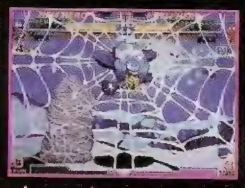
Como era de se esperar, existem vários personagens secretos em Marvel Vs. Capcom. Enquanto os da Cap possuem tanto gráficos como golpes próprios, os do lado Marvel são somente versões "Orochi" das originais, apenas ganhando vantagens em certos atributos e perdendo em outros. A maioria dos secretos do time da Capcom são provenientes de vários outros games de sucesso (algumas vezes as próprias contrapartes dos personagens originais), como Roll e Lilith. Bem, sem mais demora, vamos a eles!

Enfrente o Golden War Machine

Mate duas duplas com Character Switch (SF + CF), sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Golden War Machine será seu próximo oponente.

Enfrente Red Venom

Em todos os estágios, antes de entrar na batalha, durante a tela de Vs, segure os três socos. Consiga sempre o "First Attack" (SM + CM). Mate seis outras



duplas com o Character Switch (SF + CF) e uma delas com um Special Partner, sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Red Venom será sua próxima oponente.

Jogue com Red Venom (como Carnage):

Aqui a mais personagens secretos para serem usadas. Com Red Venom você terá uma velocidade alucinante, com uma maior facilidade de se encaixar combos e dano elevado. Por outro lado, sua defesa é um pouco mais baixa. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens coloque o cursor sobre Chun Li. Mova para as seguintes direções nesta ordem: →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑. O box de Red Venom irá aparecer sobre o de Chun Li.

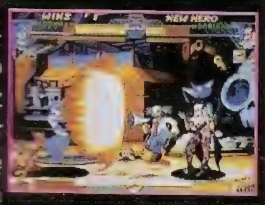
Enfrente Hulk Laranja

Mate duas das duplas com Team Super Finishes (↓↘→+SF+CF). Sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Hulk versão Onslaught juntamente com Wolverine (normal) serão seus oponentes.

Jogue com Hulk laranja

Hulk laranja é outra versão do Hulk original. A principal diferença é que este move-se mais rápido e encaixa combos muito mais rapidamente. Todavia, a força é um pouco reduzida Hulk. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan. Mova para as seguintes direções, na ordem: →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑. O box de Hulk laranja irá aparecer sobre o de Ryu.

Enfrente Lilith



Em todos os estágios, use pelo menos uma vez o Special Partner (SM + CM). Mate duas duplas com Special Partner Finish (SM + CM). Mate uma outra dupla com o Character Switch (SF + CF) sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Lilith será sua próxima oponente.

Jogue com Lilith

A irmã de Morrigan, Lilith, também é selecionável. Seus golpes são os mesmos de Darkstalkers 3. Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e faça a seguinte seqüência: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓. O box de Lilith aparecerá sobre a de War Machine.

Enfrente Roll

Em todos os estágios, use pelo menos uma vez o Special Partner (SM + CM). Mate uma das duplas com Special Partner Finish (SM + CM). Mate duas outras duplas com o Character Switch (SF + CF) sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Roll será sua próxima oponente.

Jogue com Roll

A irmãzinha robótica de Rock, Roll, também pode ser controlada. Ela é quase uma espécie de Rockman + Rush. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens ponha o cursor sobre Zangief. Mova para as seguintes direções nesta ordem: ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.O box de Roll irá aparecer à direita da de Megaman.

Enfrente Shadow Lady

Em todos os estágios, use pelo menos uma vez o Special Partner (SM + CM). Mate uma dupla com um Special Partner Finish (SM + CM). Mate as outras duplas com o Character Switch (SF + CF) sem perder nenhum dos personagens até o sexto estágio. Lá, a frase "Here Comes A New Challenger" aparecerá, e Shadow Lady será sua próxima oponente.

Jogue com Shadow Lady

Shadow Lady é uma espécie de sombra de Chun-Li, como os mesmos golpes e características. Comece um novo jogo. Na tela de seleção de personagens ponha o cursor sobre Morrigan. Mova para as seguintes direções nesta ordem: ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. O box de Shadow Lady irá aparecer acima de Gambit.

ESCOLHA SEU SPECIAL PARTNER

Agora você sempre poderá pegar o Special Partner que quiser. Basicamente o truque consiste no fato de que os Special Partners estão organizados de uma forma predeterminada. O primeiro personagem da primeira fileira da caixa de seleção de Special Partners é numerado como 1, enquanto o segundo 2, e o último da primeira fileira é o 3. O primeiro da segunda fileira é o 4, o seguinte 5 e assim por diante. Agora, segurando START e certos botões antes do menu de Special Partners aparecer, o cursor estará sobre o personagem correspondente (podendo-se até conseguir Shadow ou Sentinel). Para pegar o Special Partner que você desejar, segure os botões que darão uma somatória igual ao número do personagem. Por exemplo, Magneto é o terceiro personagem da quarta fileira, sendo então o número 12. Então você deverá segurar START + SF (4) + CR (8). Afinal, 4 + 8 = 12. Aqui está o procedimento:

- escolha seu primeiro personagem personagem;
- em seguida, ilumine o segundo;
- Pressione e mantenha START, enquanto aperta os botões correspondente (confira abaixo as seqüências);
- Mantenha pressionados até que a luta se inicie.

Veja a relação abaixo para saber quais os botões necessários (além do START) para se pegar cada Special Partner.

Storm	SR + CR + SF
Thor	CR + SM
Jubilee	SR + SM + SF + CM
Unknown Soldier	SR
Pure & Fur	CR
Anita	SR + SM + SF
Lou	SM
Rogue	SR + SM + SF + CR
Colossus	SR + SM + CM
Michelle Heart	SR + CR
King Arthur	SR + SM
Saki	SF
Toh-Pooh	SB + SF
Iceman	SM + CM
Cyclops	SR + CR + SM
Magneto	CB + SF
U.S. Agent	CM + SF
Psylocke	SM
Devilot	SM + SF
Juggernaut	SR + CM
Sentinel	SM + CM + SF
Shadow	SR + CM + SF

Shadow: o Special Partner Secreto

Shadow é o primeiro dos Partners secretos. Ele pode ser acionado 5 vezes e solta o Shadow Justice (Flash Kicks Triplo), para sumir logo em seguida. Use o esquema indicado na dica anterior e pressione SR + CM + SF.

Sentinel: o outro Special Partner Secreto

O mesmo sentinela de X-Men está de volta, sendo um dos mais efetivos Special Partners. Ele voa por toda a tela e, sendo grande, normalmente atinge o oponente em qualquer lugar. Por outro lado, ele pode muito bem ser detido com um projétil (Rockman é especialista nisso), e, sendo invocável somente quatro vezes, não é uma boa idéia desperdiçá-la. Faça o esquema da dica para se selecionar Special Partners e, então, START + SM + CM + SF.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

MÁQUINA DE FLIPERAMA

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROF.
- RENTABILIDADE MENSAL (POR MÁQUINA) DE APROX. R$ 600,00
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES

VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE

"Tantas lutas... Tantas batalhas vencidas... Sempre minhas técnicas me foram suficientes. Os Cross Cutters e Lighting Uppers nunca foram superados. Por poder algum. Sim, eu era bom. O melhor no que fazia... Mas agora, caído neste chão gélido, percebo o quão fraco sou. O corpo dói. Dói muito. Não posso estar derrotado. Não consigo me levantar... Sinto a presença de Hinata. Ouço sua voz. Sinto suas lágrimas. Sinto também minha vida abandonando meu corpo. Os rasgos das lâminas em meu peito... Tenho de, ao menos, abrir os olhos. A face inchada dificulta muito isso, mas ainda assim consigo. E o que vejo, jamais esquecerei... Além dos óculos quebrados, vejo aquele homem alto, de cabelos longos e prateados... De trajes vermelhos... Ele olha para trás... Seus olhos brilham... E ele sorri... Percebo que nada mais posso fazer... Além de fechar os olhos... E dormir..."

Inicialmente, a Capcom arriscou, lançando Star Gladiator, mas já visando um bom desempenho de sua máquina, algo que aconteceu, mas não na escala desejada. Depois de quase dois anos, a softhouse lança seu triunfo em games 3D: Rival Schools - United By Fate (Legion Of Heroes no Japão). Unindo elementos que consagraram games como X-Men Vs Street Fighter e Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter, Rival Schools é o primeiro fighting game de duplas poligonal.

O esquema de batalhas pode ser até mais semelhante a King of Fighters que a qualquer crossover da Cap, logo que só é possível se trocar de personagem após a batalhas, mas há constante auxílio do partner durante o combate, havendo, inclusive, especiais em dupla (alguns deles tirados de animes famosos, como o de Akira, originário de Neon Genesis Evangelion). Além disso, Rival conta com elementos nunca antes vistos em games do gênero. O sistema de Counter é completamente novo e, em nossa opinião, um dos mais eficientes existentes em termos de games poligonais. A barra de Burning Vigor Attack (uma variação da de Super Combo) sobe numa velocidade incrível, podendo ser acumulada até o nível nove. Quando os socos, chutes e tudo mais se chocam, ambos são anulados, formando um efeito de eletricidade bastante eficiente.

E, tocando nesse assunto, os efeitos de luz e sombreamento são muito bons, com um carinho todo especial dado aos cenários. Além de infinitos, este possuem diversos detalhes que dão veracidade ao estágio (existe inclusive um outdoor de Dan Hibiki!). O som completa a ambientação, com efeitos de torcida, vento e muito mais.

Os personagens são um show à parte. Todos poligonais, com uma texturização em tempo real muito bem trabalhada. Fora o carisma dos mesmos. Todos jovens como nós que nasceram e convivem desde então com um mundo repleto de pessoas com poderes sobre-humanos, como Street Fighters, Final Fighters e outros. Assim, espelhando-se em seus heróis, conseguiram desenvolver suas técnicas e, em alguns casos, até algumas particulares. Entre estudantes pacatos e jogadores de futebol (aliás chamado Roberto), não é difícil encontrar um verdadeiro Hadoken (do velho professor Hideo) ou mesmo Tigers ou Shoryukens.

Vale lembrar que existem também personagens secretos (o que seria dos games sem eles...), como os mandantes Raizo e Hyo, uma versão arrasadora de Akira, além de uma personagem famosa: Sakura. Isso mesmo, de Street Fighter Zero. Lutando por sua escola, ela procura o verdadeiro sentido da luta, encontrado somente após a destruição completa de Hyo.

Finalizando: Rival Schools marca um passo na longa escala da evolução dos games. Um passo que prova a competência e a habilidade da Capcom em produzir qualquer tipo de jogo, desde RPGs a games poligonais, sempre obtendo um bom resultado. Você ainda gastará créditos e mais créditos nesta máquina. Ponto para a Capcom!

FICHA TÉCNICA

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

CAPCOM	N\D
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	3.2
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- Pela alta resolução dos gráficos, bem como suas texturas e efeitos de luz e sombra
- A jogabilidade bem estável, com respostas rápidas e eficientes
- Um enredo muito bom

CONTRAS

- O som é eficiente, mas poderia ser melhor trabalhada

CLAS. FINAL 4.2

LEGENDA

SR	Soco Rápido
SF	Soco Forte
S	Qualquer Soco
CR	Chute Rápido
CF	Chute Forte
C	Qualquer Chute

SISTEMA DE JOGO

↓↑	Super Pulo
→→	Corrida
←←	Deslocamento
CR + CF	Esquiva
↓ + CR + CF	Perto do oponente, passa para trás dele
SR + SF	Arremesso
↓+ SR + SF	Arremessa um oponente agachado
→→ + S	Ataque com ombro
→→ + CR	Slide
→→ + CF	Chute Forte
Start	Provocação

Sistema de Combos

-Combo Simples: Faça um Chain com qualquer golpe fraco duas vezes, seguido de um forte e alguma direção + forte.
Ex.: CR, CR, CF, → + SF
Air Combos: Dê um launcher com ↘ + golpe forte e mantenha ↑ pressionado para dar um Super Pulo automático. A partir daí, execute Chain Combos no ar.

Sistema de Defesas

Tardy Counter: Realize o comando de qualquer especial quando estiver defendendo. A defesa será cancelada e o oponente receberá um Counter. Isso mesmo no ar.
Ex.: Bloqueando -> ↓↘→ + S = Counter
Recuperar-se da queda: Aperte quaisquer dois botões.

Super Attack Systems

Burning Vigor Attack (ou BVA) : Ela pode armazenar até 9 barras completas. Cada personagem possue seu próprio BVA.
Team Up Attack (TUA) : Gasta duas barras de BVA. Ambos os personagens unirão suas forças para enfrentar qualquer um que vier. Com SF + CF, aciona-se uma energia que deve atingir o oponente para que seu / sua parceira venha e recupere sua energia ou barra de BVA. Com SR + CR você aciona o ataque conjunto dos personagens. Cada um possui seu próprio Team Up Attack.

Golpes

Obs.: Golpes marcado com * podem ser executados no ar. Os com a inscrição BVA são os golpes especiais dos personagens, enquanto TUA é o Team Up quando ele é o parceiro fora da batalha.

TAIYO HIGH SCHOOL

Batsu Ichimonji

*Guts Bullet: ↓↘→ + S
Guts Upper: →↓↘ + S
Crescent Star Kick: ↓↙← + C
8Shooting Star Kick: ↓↘→ + K
*[BVA] Full-force Guts Bullet: ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Air Buster : ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W - Guts Bullet

Kyosuke Kan

Cross Cutter : ↓↘→ + S
*Shadow Cutter Kick : ↓↘→ + C
Lighting Upper : →↓↘ + S
Shadow Wave : no ar, ↓↘→ + S
Shadow Breaker : ↓↙← + S
[BVA] Wide-spread Cross Cutter : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] * Double Shadow Cutter kick : ↓↘→↓↘→+ C
[T.U.A] Last Symphony

Hinata Wakaba

Rengekikien: ↓↘→ + S rapidamente
Shouyouken: →↓↘ + S
Enbukyaku: ↓↙← + C
Renkyakudan: no ar, ↓↘→ + C
[BVA] *Fire Senpuukyaku: ↓↙←↓↙← + C
[BVA] Air Buster : ↓↙←↓↙← + S rapidamente
[TUA] Guts Hundred Times

PACIFIC HIGH SCHOOL

Roy

Dynamite Straight : ↓↘→ + S
Twister Upper : →↓↘ + S
Touchdown Wave : ↓↙← + S
American Straight : no ar, ↓↘→ + S
[BVA] Triple Twister : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Super Touch Down : ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W Raising Tornado

Tiffany Rose

Beautiful Spin : →↓↘ + C
Groovy Punch : ↓↙← + S pressionado
Groovy Knuckle : ↓↘→ + S pressionado
*Exciting kick : ↓↙← + C
Stomp Kick : no ar, ↓ + C
[BVA] Wonderful Kick : ↓↘→↓↘→ + C
[BVA] Air buster : ↓↙←↓↙← + S rapidamente
[TUA] Love & Peace

Boman

Great upper : ↓↘→ + S
Haymaker straight : durante o Great Upper, ↓↘→ + S
Great Rush : →↓↘ + S
Great Lariat : no ar, ↓↙← + S
[BVA] Haymaker Rush : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Haymaker Cross : ↓↙←↓↙← + S
[TUA] W Power Buster

GORIN HIGH SCHOOL

Shoma Sawamura

*Fastball : ↓↘→ + S
Grand Slam Smash : →↓→↓ + S
Homicide Slide : ↓↘→ + C
Baseline Shuffle : ← + CR + CF, então CR ou CF
Single Hook Smash : →↘↓↙← + S
[BVA] Puushinmakyu: ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
[BVA] Home Run Smash : ↓↙←↓↙←2 + S
[TUA] Ground Slam

Natsu Urahara

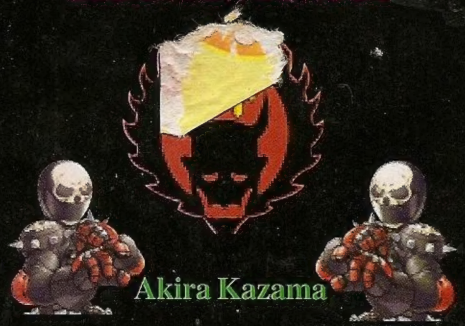
Jumping Serve : ↓↘→ + S
Sliding Receive : →↓↘ + C
Rolling Receive : ↓↙← + S
Tokkun Spike : no ar, ↓↙← + S
Jikyuujisoku Spike : →↘↓↙← + C
[BVA] Senbon Spike : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Fire Attack : no ar, ↓↘→↓↘→ + S
[TUA] Fight Hundred Times

Roberto Sanho

Long Shot : ↓↘→ + C
*Rising Kick : →↓→↓ + C
Sliding Kick : ↓↙←+ C
Bicycle Kick : no ar, ↓↘→ + C
*Shining Save : ↓↘→ + S
Flash Feint : ← + CR + CF

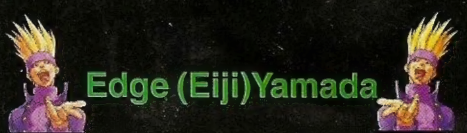
[BVA] Baretsu V Goal : ↓↘→↓↘→ + C
[BVA] Air Buster : ↓↙← + C rapidamente
[TUA] Trap W Shoot

GEDO HIGH SCHOOL



Akira Kazama

Gate Elbow : ↓↘→ + S
Dancing Cyclone Kick : ↓↘→ + C, ↓↘→+ C, ↓↘→ + C
Reflex Stance : ↓↙← + S
Ryuga Rezan : durante o Reflex Stance, SR,SF,CF,CR,CR,CR
Senen arashimai : durante o Reflex Stance, SF,SR,CR,CF
Rakan geki : during Reflex Stance, CR,CR,CR,SR,SF,CF
Phoenix Wing Kick : during Reflex Stance, CF,CR,CR,CR,SR,SF
HouBu : ↓↙← + C
[BVA] Yabu no renbu : ↓↙←↓↙← + S
[BVA] Ten no renbu : ↓↙←↓↙← + C
[BVA] Kikokai : ↓↘→↓↘→ + S (no ar)
[TUA] Rendekirenbu
[TUA] Rhythmic Flying Kick



Edge (Eiji)Yamada

*Reversing Blade Strike : ↓↘→ + S (no ar)
4 hit Reversing Blade Strike : ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SR, ↓↘→ + SF, ↓↘→ + SF
Destructive Kick : ↓↙← + C
Rising Blade Abuse : ↓↘→ + C
[B.V.A] Sacrifice of Blood : ↓↘→↓↘→ + S
[B.V.A] Air Buster : ↓↙← + S rapidamente e ,no ar, CR+CF
[T.U.A] Ji Goku

Gan Ishiugo

Gun Stabbing : ↓↘→ + S, ↓↘→ + S, ↓↘→ + S
Rough Wave Stomping : ↓↘→ + C
Rock Smashing : →↓↘ + S
Clapping Hand Destruction: ↓↙← + S
Tai Arashi: →↘↓↙← + S
Ganshi Kudaki: no ar, ↓↘→ + S
Ganshi Otoshi: no ar, ↓↘→ + C
[BVA] Super Gun Stabbing : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Funkazan: ↓↙← x 2 + S
[TUA] Kakkazan (Live Volcano)

JUSTICE HIGH SCHOOL

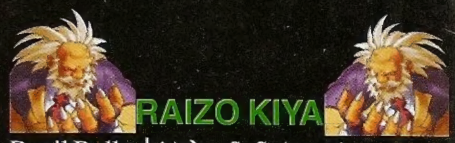
Hideo Shimazu

*Seihaken.: ↓↘→ + S
Seihaken 2 : ↓↙←+ S
Jicchokuken : →↓↘ + S
Shinenkyaku : ↓↙← + C
Raieishuu : no ar, ↓↘→ + C, ↓↘→ + C, ↓↘→ +C
[BVA] Shimazuruu Seihaken ↓↙←↓↙← + S
[BVA] Shimazuruu Jicchokuken : ↓↘→↓↘→ +S
[TUA] Shimazuruu Shin Seihaken

Kyoko Minazuki

Shussekikakunin : ↓↙← + S
Kaishin : ↓↙← + C
Shokushin : ↓↘→ + S, então C rapidamente
Shoutenkikai : →↓↘ + C
Flip : ← + CR+CF
One Wing Stance : ↓↘→ + C
Leg Dignosis : durante o One Wing Stance, SR
Pulse Dignosis : durante One Wing Stance, SF
Weight Dignosis : durante o One Wing Stance, CR, CR, CR
Height Dignosis : durante o One Wing Stance, CF , CF, CF
Chest Dignosis : Durante o massista One Wing Stance, CR,CR,CF
?? Dignosis : durante o One Wing Stance, CF,CF,CR
[BVA] Shi no kego: ↓↘→↓↘→ + S

[BVA] Tengoku e no Kaidan: ↓↘→↓↘→ + C
[TUA] KyuuKyou no KyouSenJittsu



RAIZO KIYA

Devil Roll : ↓↘→ + S, S (no ar)
Upward Devil Roll : ↓↘→ + C
Beast Charge : →↓↘ + S
Organ Ripper : ↓↙← + S
Shikudaga : ↓↙← + C
[BVA] Kiyaruu Beast Charge : ↓↘→↓↘→ + S
[B.V.A] Kiyaruu Organ Ripper : ↓↙← ↓↙← + S pressionado
[T.U.A] Human Cannonball

HYO

Ichimonji Kiri : ↓↘→ + S
Juumonji Kiri : ↓↘→ + S, S
SakuraRyuZan: →↓↘ + S
Tenraizan (Thunder Slash) : no ar, ↓↘→ + S
* Shadow Cutter Kick : ↓↙← + C
[BVA Darkness Shadow Cutter Kick : ↓↙←↓↙← + C
[B.V.A] Darkness Shadow Slash : ↓↘→↓↘→ + S
[TUA] Cruel Slash

TAMAGAWA MINAMI HIGH SCHOOL

Sakura Kasugano

Hadoken : ↓↘→ + S pressionado
Aoisora Hadoken : no ar, ↓↘→ + S
Tenkou Hadoken : ↓↙← + S
Sho o ken : →↓↘ + S
Senpuukyaku : ↓↙← + C (no ar)
[BVA] Shinkuu Hadoken : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Shinkuu Aoisora Hadoken : no ar, ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Shinkuu TenKou Hadoken : ↓↙←↓↙← + S
[BVA] Midare Sakura : ↓↘→↓↘→ + S
[BVA] Haru Ichiban : ↓↙←↓↙← + C
[TUA] Haru Goku Satsu

VOCÊ ACHOU O VER... ENTÃO DERRETA-SE C... S.

• PLAYSTATION •

2x R$ 174,50

OU 1+9x 44,10

GRÁTIS: 1 jogo clássico*

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil 2, Tomb Raiders 2, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R$129.90], Resident Evil Dir. Cut, Lost World, Duke Nukem 3D;
AVENTURA: Mortal K Mythologies, Nightmare Creatures, Pitfall 3D, Crash Bandicoot 2, Gex 2, Riven: Sequel to Myst;
ESPORTE: FIFA WC 98, NBA Live '98, Nagano W Olympics;
LUTA: Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, X-Men Children, Street Fighter EX Plus Alpha, Cardinal Syn;
RPG: Final Fantasy 7, Wild Arms, Final Fantasy Tactics, Castlevania: SON, Deathtrap Dungeon, Tactics Ogre Battle;
SIMULAÇÃO: Need For Speed: V-Rally, Need For Speed 2, Nascar Racing 98, Formula 1: Champ Ed; e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = CONTROLE EXTRA OU CARTÃO DE MEMÓRIA*

• SATURN •

2x R$ 174,50

OU 1+9x 44,10

INCLUI GRÁTIS:
3 GAME PACK
· Virtua Fighter 2
· Virtua Cop
· Daytona USA: c+
1 GAME CLÁSSICO*

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Resident Evil, The Lost World, Mega Man X4, Duke Nukem 3D, Bomberman, Tomb Raider;
AVENTURA: Enemy Zero, Sonic Jam, Virus: The Game, Warcraft 2: The Dark Saga, Sonic R, Croc;
ESPORTE: FIFA Road To World Cup 98, Worldwide Soccer 98;
LUTA: Street Fighter Collection, Marvel Super Heroes, Mortal Kombat Trilogy, Dead Or Alive, Last Bronx, Fighters Megamix;
RPG: Shining The Holy Ark, Albert Odyssey, Diablo;
SIMULAÇÃO: S•ga Touring Car, Nascar '98; e muitos outros.

• NOVIDADES •

R$ 89,90 cada

AVENTURA:
Bloody Roar
Rascal
ESPORTE:
NBA Jam '98
LUTA:
Dead Or Alive
RPG:
Breath Of Fire 3
Diablo
Broken Sword
SIMULAÇÃO:
Newman Haas Racing
Road Rash 3D
San Francisco Rush

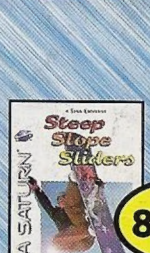
• ACESSÓRIOS •

N64		PSX		SAT	
Adaptador RF	R$ 49,90	Adaptador RF	R$ 49,90	Adaptador RF	R$ 49,90
Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90	Cartão Mem. Transp.	R$ 59,90	Controle Arcade	R$ 89,90
		Controle Analógico	R$ 74,90	Controle Básico	R$ 39,90
		Controle Arcade	R$ 89,90	Conversor Japonês	R$ 39,90
		Controle Básico	R$ 39,90	Game Shark	R$ 94,90
Controle Arcade	R$ 89,90	Controle Original	R$ 69,90		
Controle Mad Katz	R$ 44,90	Contr. Turbo Transp.	R$ 59,90		
Game Shark	R$ 94,90	Game Shark	R$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R$ 49,90	Mega Memory Card	R$ 74,90	Memory Card Plus	R$ 74,90
TremorPak Plus	R$ 59,90	Pistola Auto-Reload	R$ 74,90	Pistola Auto-Reload	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante com Pedal	R$ 129,90

BRINDE: Compras acima de R$ 150,00 ganham exclusivo CHAVEIRO com TETRIS.

• NOVIDADES SAT •

AÇÃO:
House of the Dead
ESPORTE:
Steep Slope Sliders
Winter Heat
RPG:
Lunar: Silver Star Story
Magic Knight Rayearth
Panzer Dragoon Saga
LUTA: [Japonês/R$119,90]
Darkstalkers 3 (Vampire)
King of Fighters '97
Samurai Shodown 4
X-Men vs. Street Fighter



R$ 89,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.**

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

32 bits

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fabricados no sistema NTSC. * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para o estado de SP. - Pagamento em 2X somente para cheques. Pagamentos em 10X sujeito a aprovação de crédito. / • Consulte disponibilidade de cartões no momento da compra.

PROGAMES

PROGAMES, NATAL e FÉRIAS.

Este é o melhor pacote neste final de ano. Passe em uma de nossas lojas e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC The Gathering* e CD ROM* para PC.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS- Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.:(011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA- R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J.RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ
FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557 - 1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**